Reset

MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

INDEKS 338443

CENA: [illegible].00 ZŁ LIPIEC 1998 NR 7/98 (15)

INCOMING
HEXPLORE
COMMANDOS
ARMY MEN
PANZER COMMANDER

gra miesiąca
UNREAL

JAK KUPIĆ ROLKI
ZABAWKI BONDA
NOWE KONKURSY
ROZWIĄZANIE SZORTÓW





MEGAPORADNIK STARCRAFTA




SUPER
MEDIA

GRA MIESIĄCA

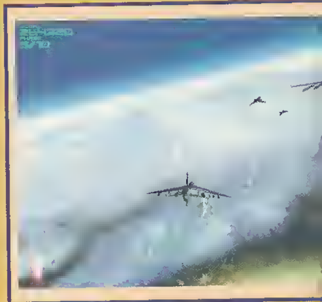


Nierealne stało się realnym: „Przy kolejnym najeździe na tę samą lokację, postaci robią co innego i znajdują się w innych miejscach. Na dodatek cały zamek nie jest tylko makietą — w środku znajduje się mnóstwo korytarzy, pomieszczeń, nawet podziemne więzienie!"

22-25

Incoming

Nadchodzi! „Zagładę szerzymy za pomocą kilku typów helikopterów, samolotów, stacjonarnych i samobieżnych działek przeciwlotniczych (w jednej misji siedzimy w wieżyczce na statku), czołgów i przechwyconych statków Obcych..."



Hexplore



Z nami nic wam się nie stanie: „Gangi wyposażonych w krótkie miecze szaleńców bardzo szybko ustąpią miejsca ich kolegom wyposażonym w miecze dalszego zasięgu, zaś ci okażą się słabym przeciwnikiem w porównaniu z plującym ogniem golemem..."

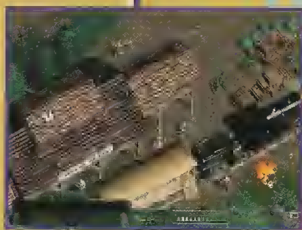
50-51

Commandos: Behind Enemy Lines 40-41

Mamut degenerat: „Grający zostaje dowódcą brygady komandosów, przeznaczonej do najniebezpieczniejszych zadań na terenach zajętych przez wroga, czyli III Rzeszę. Brygada składa się z najbardziej zdegenerowanych, zepsutych, a zarazem najlepszych żołnierzy..."



Army Men 18-20



Mamut zdziwiony: „Tym większe było me zdziwienie, gdy po uruchomieniu gry, miast budynku macierzystego oraz kilku budowlańców, ujrzałem stojącego samotnie żołnierza..."

World League Soccer98 54-55

Szaliki w górę!: „Zadbano także o szczegóły. Po strzeleniu bramki (bądź jej straceniu) możemy delektować się więc superrealistycznym falowaniem siatki, kopnięta piłka nie kręci się w locie, a w rogach, na wietrze, powiewają chorągiewki..."

SimSafari 46-47

Pooh Łowca Zwierząt uczy: „Park safari to taki skrawek terenu, na którym zwierzęta żyją w warunkach zbliżonych do naturalnych, mogą być natomiast (i są) niepokojone przez gromady turystów w samochodach..."



Reset

Numer 7 (15) Lipiec 1998
Nakład 70,000 egz.
PL ISSN 1428-2860

Redaktor Naczelny: Marek Konderski
Zastępca Naczelnego: Grzegorz Miller
Sekretarz redakcji: Adam Siemieński
Dyrektor artystyczny: Mirosław Urbaniak
Sztab graficzny: Piotr Leczkowski, Piotr Hrycyk
Korekta: AS
CD Manager: Kamil Mętrak
Projekt graficzny Reset CD: Marek Niewiadomski
Stali współpracownicy: Paweł Chmielowiec, Michał Cichy, Marcin Gutkiewicz, Adam Jagiełło, Tomasz Kowalski, Zofia Kurek, Michał Mazurkiewicz, Maciej Nawrocki, Maciej Ogiński, Piotr Pawlak, Tomasz Przyjemski, Kamil Ruszkowski, Adam Sobieraj, Krzysztof Woźniak.

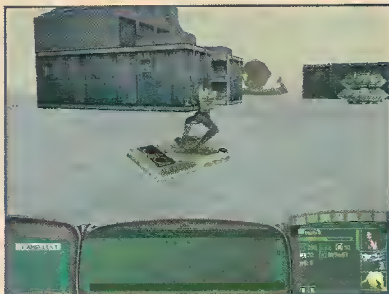
Adres redakcji:
Reset ul. Chłodna 35/37
00-867 Warszawa
tel. (022) 654-78-23,654-70-04
fax (022) 654-57-95
e-mail: Redakcja@Reset.com.pl
Internet: WWW.Reset.com.pl

Kierownik produkcji: Małgorzata Frajndt
Prenumerata: Małgorzata Jóźko tel. (022) 654-78-23 w. 171
Reklama: Cezary Wysocki tel. (022) 654-29-09
Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o. ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

Wydawca: ZPR S.A.
ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

Miłościwie panująca
Dyr. wyd.: Weronika Tratkiewicz

NOWY Reset CD



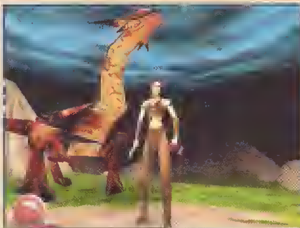
Fantastyka
Coś niecoś dla wszystkich miłośników fantastyki w każdym wydaniu. Co miesiąc będziecie mogli w tym dziale znaleźć recenzje, opowiadania, zdjęcia, grafiki...

Opowiadania
Cóż powiedzieć więcej — opowiadania to opowiadania. Jedne krótkie, inne dłuższe, jedne śmieszne, inne smutne... Co miesiąc znajdziesz tu małe co nieco do czytania.

Strona WWW
Wielu z was nie ma niestety z różnych przyczyn dostępu do internetu. Na naszym CD znajdziecie całą naszą home-page, taką jaką ją HAMMER stworzył...

ŁORAZ

Cheaty
Cheaty i trainery ułatwiają ukończenie co trudniejszych gier. W tym kąciku co miesiąc będzie czekała na was świeża porcja informacji. Oprócz standardowych tekstów znajdziecie tutaj różne przydatne pliki i programy pozwalające rozprawić się z wybitnie opornymi grami.



Śmiercionośne zabawki cz.5
Piąta część kącika o niebezpiecznej chemii. Tym razem speed, czyli amfetamina.

Industrial
Kolejna porcja informacji dla wielbicieli industrial-nych dźwięków wspomagana plikami różnego formatu i pochodzenia.

Virtual Fighter Club
Jak co miesiąc, żądni krwi gracze znajdą coś dla siebie. Dział nowości, a w nim niesamowite doniesienie z targów E3 na temat MORTAL KOMBAT 4 na PC. Oprócz tego rzut oka na kilka innych gier spod znaku złamanej szczęki. I jeszcze minifelieton pt. PLAYSTATION NA GAMBLERIADZIE. Relacja z betatestów dwóch najnowszych hitów na tę konsolę — mordobicia TEKKEN 3 i wyścigów GRAND TURISMO.

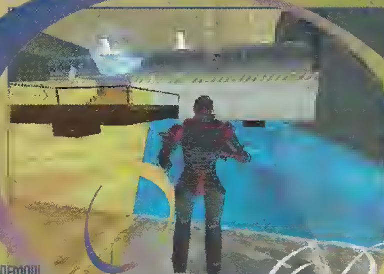
Blacha
Nietypowe metody chłodzenia procesorów.

Mig-29
Niewielka monografia wielozadaniowego myśliwca bojowego, który jest „na wyposażeniu" polskiego lotnictwa. Krótki tekst i niezłe zdjęcia.

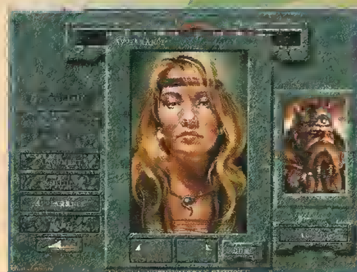
Strony www
Strony www naszych czytelników w wersji offline. Zajrzyjcie.

Rolki
Czyli co, do czego i za ile kupić, żeby dobrze sobie pojeździć na rolkach. Miniporadnik Kroogera.

SPIS CD



10six
10th Planet
3-D Ultra MiniGolf Deluxe
Addiction Pinball DEMO!!!
Alien vs. Predator
AlphaNatix DEMO!!!
Ares Rising DEMO!!!
Baldur's Gate DEMO!!!
Battery Check DEMO!!!
Beast Wars: Transformers DEMO!!!
Black and White
Commandos: Behind Enemy Lines DEMO!!!
Cyberstorm 2: Corporate Wars DEMO!!!
Descent 3
Drakan
Giants
Gubble II
High Heat Baseball 1999 DEMO!!!
Indiana Jones and Infernal Machine
Interstate 82
KKnD2: Krossfire DEMO!!!
Lunatik
M.A.DEMO!!!
Max Payne
MechCommander DEM
Microsoft Golf: 1998 Edition
Myth 2
Plane Crazy
e DEMO!!!
Redjack
Redneck Rampage: Rides Again
Secret of the Black Onyx
Se
Sentinel Returns
Sho
Star Control 4
Starfleet Academy: Chekov's Lost Missions
ege Tribes
Super Touring Cars DEMO!!!
Team Apache DEMO!!!
Tides of War
Tomb Rider 3
Trans-Am Racing '68-'72
X-Com Aliance



PROGRAMIKI

PATCHE
Tex Murphy: Overseer
iPanzer'44
Quake II v3.15
Boggle
Sanitarium
Soldiers at War
Xenocracy
Descent: Freespace
Unreal
Air Warrior III
Die by the Sword
M1 Tank Platoon II
Z.A.R.
Burnout: Championship Drag Racing
Pro Pilot
Spec Ops
Beast Wars
FIFA: Road to the World Cup '98
Jazz Jackrabbit 2
Armored Fist 2
Hardball 6

TRAILERY

Primary Colours
USA, 1998, reż. Mike Nichols, wyk: John Travolta, Emma Thompson, Kathy Bates
Mr. Magoo
USA 1997, reż. Stalnley Tong, wyk: Leslie Nielsen, Kelly Lynch, Malcolm McDowell
Mad city
USA 1997, reż. Costa Gavras; wyk: Dustin Hoffman, John Travolta, Alan Alda
Wild Things
USA 1998, reż. John McNaughton, wyk: Kevin Bacon, Matt Dillon, Neve Campbell
Blues Brothers 2000
USA 1997, reż. John Landis; wyk: Dan Aykroyd, John Goodman, Joe Morton
Armageddon
USA 1998, reż. Michael Bay, wyk: Bruce Willis, Ben Affleck, Liv Tyler
City of angels
USA 1998, reż. Brad Silberling, wyk: Meg Ryan, Nicholas Cage, Dennis Franz



WIDOKI NA PRZYSZŁOŚĆ

Mamut

Lipiec. 40 stopni w cieniu. Asfalt przylepia się do podeszew butów, żar się leje z nieba. Tym, którzy wyjechali, życzę fajnych wakacji, zaś tym, którzy zostali — żeby się nie zasiedzieli. Na szczęście, wciąż można sobie pograć. Hity miesiąca to niewątpliwie UNREAL oraz COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES.

Rozpoczynam czekanie na londyński ECTS.

TRZY GROSZE NA TEMAT E3

Tegoroczne targi E3 przyniosły graczom wiele niespodzianek, zaś tytuły, jakie prezentowano, robiły nieodmiennie duże wrażenie. Niestety, nietrudno jest zauważyć wyraźne spłycenie merytoryczne gier. Mało który z producentów stawia dziś na klimat i atmosferę — jakże ważne np. w JAGGED ALIANCE, SYNDICATE czy DOOM. Na ostatniej edycji E3 przeważała tendencja szokowania przepychem graficznym, przepiękną muzyką i doskonałym dźwiękiem, zaś zdecydowana większość programów ma za zadanie „być zrozumiała dla większej grupy graczy, nie tylko specjalistów w danym gatunku". I tak — otrzymujemy konglomeraty przygodówek i zręcznościówek, gier fabularnych i strategii w czasie rzeczywistym oraz symulatorów i strzelanin. Wciąż doskonale trzymają się jednak rozgrywane w pełnym trójwymiarze wyścigi oraz QUAKE–klony, a także strategie czasu rzeczywistego. Nie ma jednak co się smucić — producenci tworzą takie programy, jakich oczekują od nich odbiorcy. Uważni czytelnicy zauważą zapewne, że gry takie jak BLACK DAHLIA czy JANE'S F–15 (notabene, obie doskonałe i bardzo, ale to bardzo wymagające od gracza skupienia i zaangażowania) spotkały się na Zachodzie z dość chłodnym przyjęciem. To naprawdę smutne, zwłaszcza, że nic nie wskazuje, aby coś miało się w tej dziedzinie zmienić. Jak tak dalej pójdzie, gry komputerowe staną się produktem w pełni masowym. Jak Tamagotchi albo hamburgery z McDonald's.

Należy wspomnieć o pojawieniu się nowego engine'u. Opracowany przez programistów z Activision, Dark Side robi — mówiąc oględnie — duże wrażenie. Dark Side był opracowywany przez ostatni rok, zaś stworzony został z myślą o nadchodzących grach, które dadzą się uruchomić jedynie z akceleratorami graficznymi (tzw. „hardware only"). Informacje o tychże tytułach — INTERSTATE '82 i HEAVY GEAR2 — znajdziesz nieco dalej w sekcji „Widoki na przyszłość". Dark Side pozwala na wprowadzenie w pełni trójwymiarowych obiektów, lepszej grafiki i dźwięku, a także znacznie potężniejszej sztucznej inteligencji przeciwników. Silnik optymalizowany jest pod mające dopiero pojawić się na rynku procesory Intel — Deschutes i Katmai. Dark Side będzie zaopatrzony w specjalne biblioteki dla m.in. Power Vr SGL, 3Dfx Glide oraz Rendition RRedline. Prezes Activision, Robert Kotick, stwierdził: „Dark Side udowadnia nasze prowadzenie w tworzeniu gier, które są w stanie sprostać wymaganiom graczy. Wymaganiom świetnie wyglądających, świetnie brzmiących i złożonych gier."

Na koniec, publikuję listę tegorocznych zwycięzców. A potem przechodzimy już do mięsa, czyli tytułów, które oszołomiły wszystkich tych, którzy nawiedzili pod koniec maja pewną halę wystawową w Atlancie.



ZWYCIĘZCY E3

Najlepsza gra akcji: QUAKE 2
Najlepsza gra przygodowa: BLADE RUNNER
Najlepsza gra RPG: DUNGEON KEEPER
Najlepszy symulator: MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 98
Najlepsza gra sportowa: FIFA ROAD TO THE WORLD CUP 98
Najlepsza gra strategiczna: AGE OF EMPIRES oraz STARCRAFT
Najlepsza gra sieciowa: ULTIMA ONLINE
Najlepsza grafika: RIVEN

Wielkie pozdrowienia dla całej ekipy OGRa. Thnx: Chris, Jason, Doug, David and co.

BALDUR'S GATE

Interplay



Powstająca już od bardzo długiego czasu BALDUR'S GATE ma dużą szansę wynieść gatunek RPG na wyżyny. Gra bazuje na systemie Dungeons & Dragons, zaś miejscem jej akcji jest Sword Coast, jedno z bardziej znanych miejsc świata Forgotten Realms. W grze obecne będą wszystkie czary znane adeptom systemu D&D, a także znakomita większość potworów i maszkar. To, co uderza w BALDUR'S GATE, to jej ogrom — program zajmuje 5 wypełnionych po brzegi kompaktów, przy czym autorzy zastrzegają, że dziewięćdziesiąt procent miejsca na płytach zajmuje świat gry. Nabywcy BG będą mogli ujrzeć ponad 10.000 lokacji, wyrenderowanych w 16-bitowej SVGA. Co ciekawe, kierowana przez gracza drużyna będzie mogła poruszać się w różnych formacjach — któ-

ALIEN VS. PREDATOR.

Fox Interactive



Dawno temu, gdy istniała jeszcze konsola Atari Jaguar, pojawiła się pewna gra, która bardzo szybko zaginęła w pomroce dziejów. Powodem tego była zbyt mała ilość miejsca na cartridge'u, na którym wydana została gra. Jak się okazuje, to małość (zbyt mała ilość klatek animacji, zbyt małe poziomy i za mało wtłoczonych do gry ciekawych pomysłów) zabiła bardzo fajną grę, jaką mogła okazać się ALIEN VS. PREDATOR. Tak, tak — crossover, znany z komiksów, pojawił się także na ekranie telewizora podpiętego do konsoli. Dziś wielka korporacja, Fox Interactive, przymierza się do odrestaurowania niedoszłego hitu. W grze będzie można wcielić się w doskonałego myśliwego — Predatora, maszynę do zabijania — Obcego lub (najsłabsza rasa) — Człowieka. Każda postać będzie mieć swe mocne i słabe strony. Na przykład, Predator ma możliwość włączenia infrawizji, lecz w trybie niewidzialności funkcja ta zostanie wyłączona. Obcy z kolei potrafi pełzać po ścianach i sufitach, lecz nie umie korzystać z pozostawionego przez pokonanych wrogów ekwipunku. Na koniec pozostaje człowiek, który bez swego arsenału morderczych zabawek okazuje się być żadnym przeciwnikiem dla omawianych przed chwilą istot z kosmosu. Engine gry budzi skojarzenia z silnikiem QUAKE 2, toteż możemy spodziewać się gry co najmniej dobrej.

rych ustawienie będzie miało wpływ na toczone przez brygadę potyczki. Na przykład, czworobok będzie najlepszy w przypadku, gdy bohaterowie będą otoczeni, zaś podczas ataku najlepiej, aby wojownicy szli na pierwszy ogień, podczas gdy łucznicy i magowie będą razić wroga ogniem z bardziej oddalonych pozycji. W grze ma wystąpić plejada inteligentnych postaci. Co ciekawe, nierzadko osobowości postaci będą ewokowały przeróżne spory i utarczki pomiędzy bohaterami. Tego jeszcze nie było, a autorzy obiecują, że każdy NPC będzie charakteryzował się inteligencją znacznie wyższą od przeciętnego NPC z konkurencyjnych gier. Odrębnym oddziałem będzie tryb sieciowy programu. Jeśli i te obietnice sprawdzą się, możemy spodziewać się gry równie bogatej jak ULTIMA ONLINE.



DESCENT III.

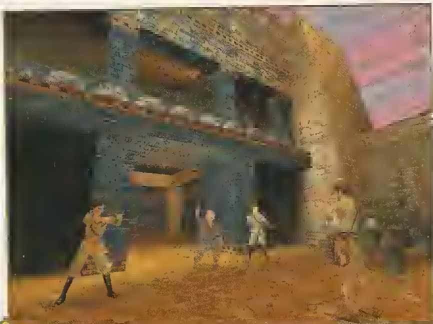
Interplay



W poprzednim numerze Resetu zamieściliśmy krótką notkę na temat DESCENT 3 obiecując, że w przyszłości postaramy się przekazywać na bieżąco informacje na temat tej gry. Przyszedł czas, aby wywiązać się tej obietnicy. Jedno jest pewne — mający nadlecieć w grudniu produkt Interplay skopie tyłek FORSAKEN. Co ciekawe, poza klaustrofobicznymi korytarzami, akcja DESCENT 3 będzie rozgrywać się także i na świeżym powietrzu — graficy już dziś chwalą się pięknymi teksturami gór i nieba. Jedną z bardziej imponujących rzeczy, jakie podziwiać mogli gapiowie obserwujący wczesną beta wersję gry, były niewątpliwie przepiękne efekty świetlne w czasie rzeczywistym. Piloci otrzymają dziesięć, powstałych od nowa, broni — grzać będzie można mikrofalami, palić napalmem, smażyć laserem i robić generalnie krzywdę za pomocą plazmy, działka oraz szeregu rakiet o dających wiele do myślenia nazwach: Concussion, Frag, Cyclone, Black Shark. Inteligencja przeciwników została poprawiona, zaś na miejsce jednego małego stateczku gracz otrzyma co najmniej trzy maszyny o zróżnicowanych parametrach i możliwościach. Jatka i rzeźnia rozegra się na piętnastu levelach. Szykuje się powrót w wielkim stylu.

INDIANA JONES. AND THE INFERNAL MACHINE

LucasArts



A jednak się kręci. Po wielu niesprawdzonych plotkach, prośbach i listach, kierownictwo LucasArts zdecydowało się wreszcie na pokazanie światu pierwszych screenshotów z ich nadchodzącej wielkimi krokami gry, w której pierwsze skrzypce grać będzie nikt inny, jak słynny archeolog i awanturnik w jednej osobie: dr Henry „Indiana" Jones. Akcja gry osadzona została w roku 1947, tuż po rozpoczęciu Zimnej Wojny. Tym razem to nie naziści, lecz komuniści będą przeciwnikami Jonesa. Scenariusz INFERNAL MACHINE kręcić ma się wokół ruin Wieży Babel. Oczywiście, będzie wiele walk i przygód, spora dawka mitów oraz pradawnych przepowiedni przeplatających się z ludzką chciwością i technologią końca pierwszej polowy dwudziestego wieku. Gra, mimo iż wydaje się być w znacznym stopniu przygodówką, nawiązywać ma do TOMB RAIDER. Kamera będzie podążać za Indym, który w trakcie 16 bogatych rozdziałów ma rozwikłać zagadkę tajemniczej „Piekielnej Maszyny". Poza tym, INDIANA JONES będzie obsługiwać technologię Direct3D. Przypominam, że INFERNAL MACHINE to już część czwarta komputerowych przygód archeologa, po LAST CRUSADE, THE FATE OF ATLANTIS oraz THE DESKTOP ADVENTURES.

X-FILES.

Fox Interactive

Gra przygodowa oparta na popularnym serialu (czy ktoś wie, o której to leci na „dwójce"?) przypominać ma w znacznym stopniu niedawny hit Westwood, BLADE RUNNER. Jak się okazuje, gra nie będzie jedynie komputerową adaptacją filmu — X-FILES zapewnić ma ponad 30 godzin ciągłej zabawy! W grze przyjdzie wcielić się w agenta, który musi rozwiązać zagadkę tajemniczego zniknięcia agentów Scully i Muldera. Rozwiązanie wydaje się być jasne, lecz autor scenariusza, Chris Carter nie słynie z ułatwiania sobie życia. Co ciekawe, na początku gry będzie można wybrać osobowość kierowanego przez siebie bohatera. W praktyce oznacza to, że jeśli postanowimy, że nasz podopieczny będzie bardzo wrażliwy itd., podczas wyjątkowo stresujących sytuacji zajdzie możliwość, że agent będzie miał halucynacje, deluzje, omamy, zwidy i inne fatamorgany(!!!).

MYTH 2.

Bungie



MYTH uległ kilku poważnym zmianom. Do najciekawszych należy zaliczyć m.in. nauczenie wojowników biegania, co z pewnością zmieni w poważnym stopniu charakter gry. Postaci zostały nieco zmniejszone oraz oprawiono je w kilka klatek animacji więcej, niźli miało to miejsce w pierwszej części. Poza tym, figurki są teraz znacznie bardziej trójwymiarowe, co także policzyć należy jako plus. Pojawiły się też nowe elementy graficzne, jak młyny i zamki (takie z wieżyczkami i murami obronnymi), które we wczesnej wersji gry, jaką mieliśmy okazję zobaczyć nie były jeszcze zupełnie dokończone (nie ruszał się na nich żaden szczegół, jak łopaty młyna czy proporce na basztach kasztelu). Generalnie, fani MYTH mogą spodziewać się doprawionej, podrasowanej wersji tej i tak bardzo dobrej gry.

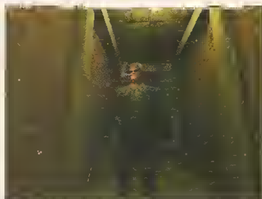




MAX PAYNE

G.O.D.





MAX PAYNE będzie działać tylko i wyłącznie z akceleratorem graficznym, przy czym oryginalne, pierwsze Voodoo podawane jest jako dolna granica sprzętowa. Tak ogromna cena wymagana jest jednak za doprawdy przepiękną i imponującą grę. Akcja MAX PAYNE osadzona będzie w znanych z sensacyjnych filmów realiach, dzięki czemu możemy wreszcie spodziewać się czegoś naprawdę krwawego i swojskiego. Nieoficjalnie mówi się, że MAX PAYNE łączy w sobie najlepsze elementy TOMB RAIDER i gier spod znaku DOOM. Ogromne wrażenie robią efekty świetlne w czasie rzeczywistym oraz półprzeźroczysty dym. Bohater będzie mógł siać śmierć ze zwykłego pistoletu z laserowym celownikiem, z uzi, strzelby oraz potężnego karabinu. Co ciekawe, każda broń będzie wyzwalała kolorowe efekty świetlne, zaś dym po strzale będzie rozmywał się na sposób zależny od warunków atmosferycznych. Gra ukazać ma się w sklepach wiosną 1999 roku. Miejmy nadzieję, że autorzy wyrobią się trochę wcześniej. MAX PAYNE to jeden z niewątpliwych faworytów tegorocznych targów E3.

STARSIEGE TRIBES

Sierra



Równolegle ze EARTHSIEGE 3: STARSIEGE powstaje STARSIEGE TRIBES — oparta na egine STARSIEGE gra sieciowa. Co ciekawe, tryb dla pojedynczego gracza w ogóle nie jest brany pod uwagę. TRIBES osadzona jest w realiach EARTHSIEGE, lecz graczowi przyjdzie kierować nie wielkimi robotami, lecz zwykłym piechurem, który za pomocą broni dochodzi swoich racji. Gra umożliwi bardzo zróżnicowane rodzaje rozgrywki — od Capture The Flag, poprzez Cooperative, do zwykłego Deathmatch. STARSIEGE TRIBES ma pojawić się jeszcze tej jesieni. Nie zauważymy, jak świat poszarzał.

TOMB RAIDER 3

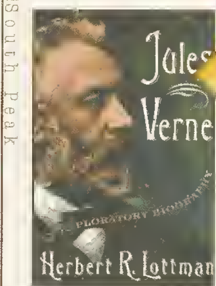
Eidos Interactive



Ponętna Lara Croft powróci do graczy już zimą. Akcja trzeciej już części TOMB RAIDER będzie rozgrywać się m.in. w ponurym Londynie, w gorących Indiach oraz na wyspach południowego P[illegible]ku. Niestety [illegible] tym, że [illegible] podwyż[illegible]

20 000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES

South Peak



Pamiętacie „20 000 Mil Podmorskiej Żeglugi" Juliusza Verne? South Peak, autorzy zarówno ciekawej gry TEMUJIN jak i dość żenującej MEN IN BLACK, mają zamiar przenieść tę klasyczną książkę na ekrany komputerów. 20 000 LEAGUES to już trzecia gra South Peak wykorzystująca system Video Reality. Gra ma stanowić wyzwanie zarówno dla fanów prozy Verne'a, jak i dla wprawionych przygodówkowców.

X-COM: ALLIANCE

Microprose





Mówimy już o piątej części X-COM. Po trzech grach taktycznych, jednym symulatorze (który ma dopiero nadlecieć), nadszedł czas na klona QUAKE. Co ciekawe, gra wykorzystywać ma engine UNREAL, dzięki czemu wyglądać będzie doprawdy pięknie. Wszystko zapowiada się bardzo ładnie. Niepokoi mnie jedynie ten screen. Przedstawiony na nim Obcy bardziej pasuje do X-FILES (szara skóra, wielkie oczy) niżli do X-COM. A może to X-RAY??



HEAVY GEAR 2

Activision



INTERSTATE '82

Activision



INTERSTATE'82 wykorzystywać będzie engine Dark Side, którzy napędza także HEAVY GEAR 2. I'82 prezentuje się jeszcze bardziej pesymistycznie od swych poprzedniczek. W trzeciej części Groove Champion, znany z oryginalnego I'76, jest zdegenerowanym narkomanem z drewnianą protezą w miejsce nogi. W dodatku, starszy brat śp. Jade zaginął i nieoceniony Taurus po raz kolejny wyrusza w trasę, na poszukiwania. Jedną z najciekawszych cech INTERSTATE '82 będzie z pewnością możliwość opuszczenia wozu — kierowca, z gnatem w dłoni, będzie załatwiał swe porachunki nie tylko z auta, ale i na piechotę. Jak obiecują autorzy, w grze będzie można także kraść samochody! Dla porządku dodam, że dzięki Dark Side, INTERSTATE '82 już dziś wygląda bardzo ładnie.





DUNGEON KEEPER 2

Electronic Arts





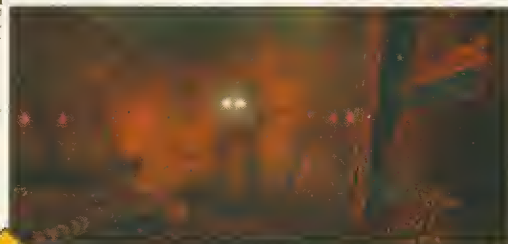
DUNGEON KEEPER 2 pokazano jedynie grupce wybrańców, w zamkniętym, mrocznym pomieszczeniu. Ze zmian, najbardziej rzuca się w oczy wprowadzenie pełnego trójwymiaru — w drugiej części nawet małe chochliki będą złożone z wielu polygonów. Sequel niesie ze sobą także kilka uszczupleń w stosunku do oryginału — zniknie kilku bohaterów, pomieszczeń oraz potworów. Na ich miejsce pojawić mają się zupełnie nowe, powstałe od podstaw postacie. Uproszczony ma zostać interfejs, dzięki czemu gra zyska nieco na dynamizmie i prędkości — ma to zapewnić wyższy poziom adrenaliny w żyłach użytkownika. Generalnie — szybciej, sprawniej, ładniej. Gra ukaże się najpewniej w połowie przyszłego roku.



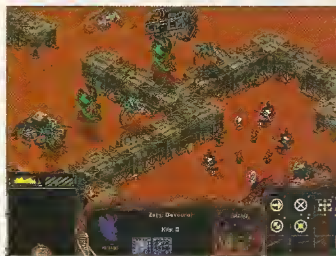
Jedno jest pewne — HEAVY GEAR 2 wygląda znacznie lepiej od HG. Gra wykorzystywać będzie engine Dark Side, dzięki czemu całość ma prezentować się nad wyraz godnie. Niestety, chłopaki z Activision nie pokazali wiele. Oczywiście, wszystko robi spore wrażenie (przepiękne tekstury, półprzeźroczysta woda), lecz trudno jest podawać dziś jakieś konkrety. W kabiny Gearów wbijemy się już na Gwiazdkę.

STARCRAFT: BROOD WARS

Blizzard



Już niedługo, do rąk graczy uderzy pierwszy oficjalny dodatek do STARCRAFT — największego hitu ostatnich miesięcy. W BROOD WARS znajdą się 24 nowe misje przewidziane dla samotnego gracza oraz ponad 100 nowych map multiplayer. Poza tym, autorzy umieścili w grze kilka nowych jednostek jak potężny, zergowski Devouer. Oczywiście, za owadzim potworem pojawią się inne — Valkyrie, Medic, Construct Lurker, Dark Archon, Corsair. Dostaniemy także nowe światy — skute lodem wyspy i morza, pustynie (z marnymi resztkami budowli terrańskich jako dekoracjami) oraz Twilight Worlds (Światy Mroku?). Powietrze znów zagrzmi salwami, ziemia zadrży od stąpnięć Goliathów, a na monitorach pojawią się kolejne, przepięknie zrealizowane przerywniki filmowe.





HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

3DO/New World Computing

Trzecia część „Bohaterów" zwiastuje zmiany. Wiele zmian. Przede wszystkim, gra działać będzie w rozdzielczości 800x600, przy użyciu 65.000 kolorów. Pole bitewne zostanie zwiększone o przeszło połowę, zaś gracze otrzymają szereg nowych, radujących duszę elementów. I tak, grę nawiedzi 16 nowych rodzajów bohaterów, ponad 100 nowych typów oddziałów (to nie żart!) oraz 8 nowych miast i zamków. Co ciekawe, w trzeciej części serii, użytkownicy będą mogli tworzyć swoje własne postaci — tak, aby całkowicie odpowiadały one ich wymaganiom. Gra praktycznie już teraz jest pewnym hitem. O tym, czy teza ta utrzyma się, przekonamy się zapewne już jesienią tego roku.

NAVY SEALS

Sierra



Wspominana już w tekście Yosemite Entertainment pracuje nad grą poświęconą Navy SEALs. Program nawiązywać ma do SEAL TEAM, co zapewne ucieszy wszystkich tych, którzy zawiedli się na SPEC OPS. Całość ma być w pełni trójwymiarowa oraz realistyczna aż do bólu — uwzględnione mają być morale oraz osobowości i fizyczne predyspozycje wszystkich członków zespołu. Bardzo silnie ma być zarysowany także wątek strategiczny. Gracz będzie decydował o tym, jak wkroczyć do akcji mają SEALs (z powietrza, spod wody), o tym, kto pojedzie na misję oraz kto jaki sprzęt otrzyma. Mówiąc o sprzęcie — wystąpi w NAVY SEALS wszystko to, co w rzeczywistości. Pojazdy Mark VII, Zodiac, poza tym bronie — H&K MP5N, CHICOM TY56-2 oraz M14. Możliwe będzie także wykorzystanie specjalistycznego sprzętu, jak celowników optycznych, ładunków wybuchowych itd. itp. Domorośli komandosi powinni być usatysfakcjonowani.

TEAM APACHE

[G]łównym [zadani]em autorów [TE]AM APACHE, poza stworzeniem świetnego symulatora, jest odtworzenie rzeczywistych stosunków pomiędzy pilotami szwadronu helikopterów szturmowych AH-64D. Gracz, jako dowódca teamu, będzie zatem odpowiedzialny zarówno za powodzenie kolejnych misji, jak i za morale oraz relacje pomiędzy podwładnymi. Jak bowiem wiadomo — nastroje poszczególnych ludzi mają niebagatelny wpływ na efektywność całego zespołu.



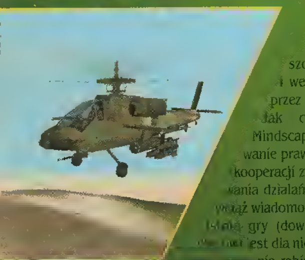
Jeden Apacz może wykopać swoim tomahawkiem małe piekło na ziemi. Aż strach pomyśleć, co jest w stanie zrobić całe plemię.

...towe m... ...nąć do gry rzeszę fanó[w] ... nie każdy posiada w domu ...um II 300 z Voodoo2 i 64 MB RAM (life suxx). Wprawdzie obietnice prześlicznego wyglądu gry i rozsądnego tempa działania programu nawet na słabych komputerach budzą niedowierzanie i ironiczne [u]niesienie brwi, ale TEAM APACHE [m]oże okazać się poważnym konkurentem dla LONGBOW 2. Uwagę zwraca także wątek fabularny, jaki bardzo wyraźnie zarysować ma się w TA. Poza wykonywaniem kolejnych misji, przyjdzie toczyć jeszcze normalne życie. I tak, jako dowódca t[e]amu, gracz będzie decydował w sp... rach, rozdzielał uczestników bójek oraz służył dobrym słowem załamanym podopiecznym. Tak, tak — nawet dzielni amerykańscy chłopcy nie są doskonali.









Do prac nad TEAM APACHE zaproszony został specjalista wojskowy i weteran wielu akcji wykonywanych przez grupy helikopterów bojowych. Jak chwali się wydawca gry, Mindscape, umożliwiło to odwzorowanie prawdziwego klimatu wojny — kooperacji z sojusznikami, koordynowania działań etc. etc. Na temat gry [wci]ąż wiadomo niewiele, ale już sama [fabuła] gry (dowodzenie grupą Apa[che'ów]) [j]est dla niej niemałą reklamą. ... nie robią także opublikowane [screens]hoty, które dają nieco ... na temat potęgi engi[ne'u TEAM] APACHE. Mimo pięknego ... [m]a działać płynnie już na ... wyposażonym w po... oparty na chipse... innymi niskie ...ania sprzę...

Misje rozgrywać mają się w bardziej zróżnicowanym niż w LONGBOW 2 środowisku. Boje przyjdzie toczyć nad zielonymi polami, nad terenami pustynnymi i nad zasypanymi śniegiem wzgórzami. Poza tym, ... Apache'ów odlecą w czasie burz, ... wiei śnieżnych, a także podczas ...czu, we mgle oraz nocą. Każda ... ma zachwycać bogactwem ...łów — tak technicznych jak i ...rycznych. Ile prawdy jest w ... cach autorów, możecie [prz]ekonać się odpalając demonstracyjną w[ersję] gry, zamieszczoną na Reset ...

Mamut

JAGGED ALIANCE 2

Pamiętam, jak mój dziadek podarował mi JAGGED ALIANCE. Zanim doczekam się sequelu, pewnie sam już będę wnuki bawił.

Mamut Kąśliwy

Wydana w 1995 roku pierwsza JAGGED ALIANCE zrobiła ogromne wrażenie. Gra odkurzyła ideę historycznego LASER SQUAD i wprowadziła wiele nowych elementów — przy czym, dało się w nią grać. Nic zatem dziwnego, że ówczesny produkt Sir-Tech okazał się wielkim hitem. Gracz tworzył drużynę najemników, którzy w ciągu kilkudziesięciu dni musieli oswobodzić tropikalną wyspę spod tyranii pewnego potężnego kryminalisty. Uzurpator dysponował ogromną armią uzbrojonych po zęby osiłków, którzy stanowili niemałą przeszkodę dla kierowanych przez gracza bojowników. Akcja gry rozgrywała się w systemie tur, użytkownik mógł wydawać swoim podwładnym wiele rozkazów, wraz z upływem czasu podwładni rozwijali się — m.in. dzięki tym cechom zaczęto JAGGED ALIANCE określać mianem gry strategicznej połączonej z RPG. Wprawdzie pojawiło się trochę naśladowczyń, jak DEADLINE czy SWAT 2, ale mało który klon zrobił karierę choćby w połowie tak wielką jak oryginał. Świat wciąż wstrzymuje oddech w oczekiwaniu na pojawienie się godnego sukcesora JA.





Sama JAGGED ALIANCE doczekała się nawet swoistej kontynuacji. „Swoistej", gdyż JA: DEADLY GAMES stanowiła bardziej pakiet dodatkowych misji i kolejnych usprawnień, niźli grę w pełnym tego słowa znaczeniu. Oficjalny sequel pojawi się jeszcze w tym roku. Wciąż jednak nie jest znana konkretna data wydania — podawane terminy (sierpień lub zima '98) są od siebie dosyć oddalone. Na szczęście, wiadomo już co nieco na temat samej JAGGED ALIANCE 2. Jednym z elementów, który z pewnością ucieszy weteranów pierwszej części, będzie powrót niektórych postaci znanych z oryginalnej JA. Co najmniej 25 najemników — w tym: Fidel, Ivan, Fox, Grunty — stanie do boju na nowo. Nowi bohaterowie będą generalnie bardziej wymagający — Sir-Tech wspomina, że z niektórymi będzie można skontaktować się z początku jedynie poprzez ich agentów. Bardzo sprytne i jakie życiowe!

Znaczącej zmianie ulegnie sposób ukazania akcji. Pole bitwy przedstawione będzie w izometrycznym rzucie, co pozwoli na lepsze pokazanie wydarzeń. Dzięki temu, wygodniej będzie strzelać i rzucać granaty przez okno, a ponadto — łatwiejsze będzie chowanie podopiecznych za dekoracjami. Co ciekawe, do prac nad grą zaproszono ekspertów od uzbrojenia, toteż



możemy spodziewać się realistycznych interakcji typu kula-płot. Uwzględnione ma być także przechodzenie pocisku na wylot: po trafieniu w rękę lub drewnianą ścianę, pocisk będzie najczęściej kontynuował swój lot! Bardzo interesująco rozwiązano także sposób celowania — na pole widzenia i efektywność strzelca będą miały wpływ takie elementy jak to czy ów leży na ziemi, czy klęczy lub stoi, czy ma dobre oświetlenie i widoczność (świece dymne robią swoje), a nawet to, jak wysoko znajduje się strzelający najemnik.

Znacznie większa niż w pierwszej części ma być interakcja z tubylcami. Będzie można zatrudniać ich w drużynie (która, nawiasem mówiąc, liczyć ma do dwudziestu osób!), lecz — aby był z nich jakikolwiek pożytek — należy poddać ich wyczerpującemu, długotrwałemu treningowi. Broń z kolei nie będzie zdobywana już wyłącznie na poległych wrogach. W JAGGED ALIANCE 2 zajdzie możliwość wymiany ekwipunku z innymi „ludźmi", a także pojawi się sklep z uzbrojeniem. Poza „Bobby Ray's Guns and Things" — bo tak nazwał swój lokal handlarz środkami zagłady — wystąpi biuro maklerskie oraz grabarz. Funkcji tego drugiego tłumaczyć raczej nie trzeba, zaś możliwość gry na giełdzie otwiera przed grającymi nowe drogi rozwoju. Niestety, Sir-Tech nie udziela informacji o ekonomicznym aspekcie gry.





Poza walkami z wrogimi najemnikami przyjdzie wojować ze zmutowanymi, gigantycznymi (urgh) karaluchami. Wątek ten ma pojawić się jednak w późniejszych misjach, zaś projektanci gry obiecują, że nada on grze nowy, niepowtarzalny charakter. Tylko, czy aby na pewno?





Konkurs krótkich gaci

Szorty

ROZWIĄZANIE

Popularność konkursu przeszła nasze najśmielsze oczekiwania. Z początku strumyczek opowiadań napływających do redakcji był raczej cienki, lecz wraz z upływem czasu poszerzał się, stając się na koniec prawdziwie rwącym potokiem. Tym, co cieszy nas najbardziej jest nie ilość otrzymanych opowiadań, a ich jakość. Praktycznie wszystkie wasze teksty były doskonałe. Okazało się, że piszą absolutnie wszyscy nasi czytelnicy niezależnie od wieku, zaś ich prace są nad wyraz dojrzałe.

Pierwsze miejsce: Marcin Pałasz z Kudowy.

On również otrzymuje obiecaną konsolę Playstation, a jako bonus konsolową wersję Diablo, coby nie musiał biegać po kumplach pożyczając cokolwiek, aby wypróbować sprzęt. Szczęśliwego zwycięzcę prosimy o kontakt z redakcją.

Pozostałe drukowane dziś opowiadania dorównywały poziomem zwycięskiemu, jednak główna nagroda była tylko jedna i z bólem serca przyznaliśmy im „tylko" wyróżnienie, które zmaterializuje się w postaci gier. Wyślemy wam je pocztą. Opowiadania, które nie zostały uhonorowane wyróżnieniem, a są na tyle dobre, że po prostu szkoda, żeby nikt ich nie przeczytał, będziemy systematycznie umieszczać na naszym cedeku.

Wszystkim uczestnikom konkursu serdecznie dziękujemy i obiecujemy, że podobny konkurs na pewno zagości na naszych łamach już niebawem.

Zachwycony sztab konkursowy z HOMEREM na czele

Przyjaciele

Marcin Pałasz

Irek, Albert i Graba leżeli sobie beztrosko pośrodku wielkiej polany na samym skraju Mrocznego Lasu. Nad ich głowami szumiały liście wielkiego dębu, w którego cieniu się ułożyli. Z zarośli dobiegało posępne wycie Łysej Kaczki.

Albert zabawiał się w swój ulubiony sposób: wybierał jakiś liść spośród leżących dookoła w trawie, kładł go sobie na nosie, potem robił gwałtowny wdech i wsysał liść gdzieś do środka. Następnie zamykał oczy, natężał się, siniał na twarzy i — puff...! — liść znienacka wylatywał uchem. Graba nie mógł wyjść z podziwu.

— Jak ty to właściwie robisz? — zapytał wreszcie, gdy kolejny liść wyleciał prawym uchem Alberta. — I skąd wiesz, którędy on wyleci?

— Tego nigdy nie wiem dokładnie — wyznał zapytany. — Jakoś tak samo z siebie wychodzi. Możesz spróbować sam.

Grabie nie trzeba było tego dwa razy powtarzać. Położył sobie na nosie największy liść, jaki tylko mógł znaleźć w pobliżu i wykonał głęboki, szybki wdech. Zaraz potem liść wprawdzie zniknął, za to z Grabą stało się coś dziwnego: oczy stanęły mu w słup, rozkaszlał się okropnie i począł gwałtownie machać rękami.

Albert i Irek przyglądali mu się z zaciekawieniem.

— Nie musisz machać rękami — pouczył go Albert. — I nie wywracaj tak oczami, bo dostaniesz zeza. To ma wylecieć uchem...!

Graba zaczął rzęzić, a potem kichnął, ale tak potężnie, że wielki dąb zatrząsł się, a wyjąca w krzakach Łysa Kaczka zamilkła z przerażenia. Z nosa Graby wraz z kichnięciem wyleciał pogięty i mokry liść i trafił Irka prosto w oko.

Na kilka chwil zapadła cisza.

— To chyba niezupełnie tak miało wyglądać — zauważył uprzejmie Irek, wycierając sobie starannie oko. Albert przyglądał się z zadumą Grabie, który leżał teraz nieruchomo na wznak i ciężko dyszał.

— Nie będziesz w tym dobry — mruknął wreszcie i zamknął oczy.

Leżeli dalej.

Pożegnanie

Marcin Pałasz

Bezlitosny, nieczuły wiatr smagał ich kroplami deszczu. Mrok wieczoru, pogłębiony cieniem nisko wiszących chmur, otaczał ich coraz szczelniej; daleko w dole kłębiła się woda, wściekłymi wirami odbijająca się od przęseł mostu.

Oni patrzyli sobie w oczy. Ostatni raz. Widział łzy spływające jej po policzkach i błyszczące w jej gwieździstych oczach, jednak los był bezlitosny. Zatem sycił się jej widokiem, dopóki jeszcze mógł... po chwili odwrócił się, nie mogąc znieść udręki. W dodatku hemoroidy bolały go coraz bardziej.

— Żegnaj, ukochana — wyszeptał. Ona pogładziła go po policzku i patrzyła na niego przez łzy, gdy przekraczał barierkę i nieustraszenie spoglądał w dół.

Wreszcie zacisnął powieki i zrobił ten jeden krok w nicość, ze zduszonym okrzykiem, który momentalnie porwał wiatr. Z jej bujnej piersi wyrwał się szloch...

Wiedziała, że tak po prostu musiało być. Los był dla nich okrutny; nie mieli przed sobą żadnej przyszłości. Musieli się rozstać.

A właściwie, to dlaczego musieli...? Nie pamiętała dokładnie w tej chwili, a na dodatek przypomniało jej się coś okropnego.

— Eeee, Zenek...!!! — wrzasnęła co sił w płucach, przechylając się przez barierkę.

Zenek spadał, pogodzony z losem, gdy dotarł do niego krzyk ukochanej.

Zatrzymał się więc.

— No co?! — odwrzasnął niecierpliwie.

— Zapomnieliśmy kupić mrożonego kurczaka dla babci — powiedziała niepewnie, patrząc w dół.

Podrapał się po głowie.

— A cholera niech to weźmie — mruknął pod nosem i ponownie zerknął w górę. — No dobrze, wracam już, wracam...

Deszcz dalej zacinał, gdy niedługo potem szli mostem.

Stetoskop

Marcin Pałasz

Kąpał się akurat, gdy zadzwonił dzwonek telefonu. Westchnął ciężko podnosząc prysznic do ucha.

— Słucham — powiedział. W prysznicu zabulgotało i wyskoczyła z niego kijanka. Potrząsnął nim więc, mrucząc pod nosem coś na temat zawodności techniki.

Wtem zadziałało.

— Leon?

— Tak — odparł. — To ja.

— Kupiłam stetoskop — powiedziała Maja radośnie. — Musisz pomóc mi wnieść go do mieszkania. Pomożesz?

— Czekaj na mnie pod domem. Będę za osiem minut.

Wytarł się, usztywnił lakierem włosy pod pachami i ubrał się pospiesznie. Osiem minut później zastał ją pod jej blokiem.

Gdy wraz z kilkoma sąsiadami wnosił stetoskop na jej piętro, w myślach wieszał na niej psy za to, że uparła się zostać lekarzem. Ten cholerny stetoskop.

Ustawili go ładnie pośrodku pokoju. Zasapany jeszcze Leon przyjrzał mu się podejrzliwie i podrapał się po głowie.

— Jakiś dziwny — powiedział wreszcie. — Jak działa?

— Trzeba podłączyć do prądu — bąknęła, spoglądając na niego niepewnie. Wetknął wtyczkę do gniazdka. W stetoskopie coś zachrobotało, zachrzęściło niepokojąco i już miał go wyłączyć, gdy nagle z boku otworzyły się małe drzwiczki.

Ze środka z godnością wyszedł dość długi robak z czarną parasolką.

— Dzień dobry — powiedział, mijając ich. — Jestem Mickiewicz.

To nieco ich zaskoczyło.

— Adam Mickiewicz? — upewnił się Leon. Robak

przystanął i obejrzał się.

— Nie jestem pewien — powiedział z zastanowieniem. Zamyślił się i z wahaniem pokręcił głową. — Być może nie. Ale tego nigdy nie można być pewnym.

Maja była niespokojna.

— Leon, ja go chyba zareklamuję.

— Nie martw się — otoczył ją ramieniem. — To nic takiego. Stetoskopy mają to do siebie, że są bardzo tajemnicze. Przychodzą i odchodzą, nikt nie wie kiedy i dlaczego.

Mickiewicz biegał dookoła stołu, wymachując czterdziestoma nogami.

Patrzyli na niego długo.

JEDEN, SZARY DZIEŃ Z ŻYCIA KUBUSIA PUCHATKA

Jędrzej Musiał

Kubuś obudził się z potwornym kacem. Próbował sobie przypomnieć, co robił wczoraj, ale daremnie. Jego wzrok spoczął na zarzyganej pościeli. „Ale dałem w palnik" — pomyślał z dumą. Wstał z łóżka i poślizgnął się na licznych butelkach z napisem „MIÓD PITNY".

Kac stał się nie do wytrzymania. Poszukiwania małego conieco nie dawały rezultatu. Kubuś postanowił więc iść do Królika i golnąć sobie połówkę. Aby nie zasłabnąć przyjął dożylnie, domowej roboty, kompocik truskawkowy. Od razu dostał kopa. Wybiegł z domu... i poślizgnął się na olbrzymim gównie. Gdy otarł oczy, zobaczył dupę Prosiaczka. Prosiaczek spojrzał na Puchatka i rzekł — „Przepraszam, ale mam rozwolnienie i musiałem to gdzieś zrobić, a trawa łaskotała mnie w dupę". „Jak takie małe zwierzątko jak ty, mogło rzucić tak wielkiego kloca?" — rzekł Kubuś. Prosiak udając, że nie słyszy, wyjął torebkę cukru-pudru i wciągnął nosem cały proszek.

Kubusia zaczęło suszyć, więc czym prędzej udał się do bimbrowni Królika. Po kilku minutach doszedł na miejsce. Wszedł nie pukając, bo po prostu nie było drzwi (właściciel przegrał je w karty). „Cześć kolego" — rzucił Puchatek. Nikt się nie odezwał. Z sypialni dał się słyszeć głośny jęk (coś w stylu AAAAAHH). Po chwili z sypialni wyszła lisica z nadzwyczajnym zadowoleniem.

Kubuś wparował do pokoju i spojrzał na Królika. Jegomość leżał rozwalony na łóżku. Dookoła stały puste butelki, a na stoliczku leżało puste opakowanie z napisem — „który banan jest lepiej zabezpieczony?". Puchatek próbował porozmawiać z Królikiem, ale gostek był tak nagrzany, że tylko coś mamrotał pod nosem. Zdegustowany Miś skierował się w stronę domu Krzysia.

Kiedy doszedł na miejsce, Krzysiu zniósł połówkę. Kubuś obalił ją duszkiem i odetchnął z ulgą. Tego szukał od rana.

NIT NIT

Tomasz Jarosz

Nit Nit była drobną, zawsze uśmiechniętą dziewczynką. Miała czarne, związane różową kokardką warkoczyki. Malutkie chociaż dziecinnie pulchne rączki oraz zwiewną białą sukienkę opiętą niebieską szarfą. Jej figlarne spojrzenie rzucało się w oczy nawet Europejczykom, nieprzywykłym do czytania w wąskich duszach Azjatów. Ulubionym zajęciem Nit było przyglądanie się jego pracy. Nic w tym dziwnego. Bardzo go kochała. Nigdy jednak nie zdobyła się na odwagę uczynienia chociaż najmniejszego gestu. Tak jakby bała się, że go spłoszy. On tylko czasami odwracał głowę w jej kierunku. Patrzył jednak zupełnie gdzie indziej. Daleko. Lubiła kiedy grał. Oczywiście wyobrażała sobie, że gra dla niej. Zamykała wtedy oczy i tańczyła. Uczucie, którym go darzyła, nie było gorące, tylko ciepłe. Zupełnie jak jego oddech, kiedy spał. Głos, kiedy rozmawiał przez telefon. Nie była zazdrosna. Cieszyła się, kiedy dawał upust swoim żądzom.

Pewnego dnia coś się stało. W pewnej chwili spojrzał na nią i zastygł. Nie miała wątpliwości. Tym razem ją widzi. Serce zaczęło bić jej jak szalone. Nie mogła opanować rumieńca, który oblał jej twarz. Pierwszy raz w życiu doznała tego uczucia. Nadzieja. Ostatkiem sił chciała się poruszyć, dać znak. Wszystkie mięśnie napięła do granic. Ciało odmówiło jej jednak posłuszeństwa. Stała więc tak, bezradna, z dudniącym sercem. Chwilę później zobaczyła zbliżającą się pięść. Nie zdążyła nawet zamknąć oczu.

Mot był wściekły. Nie myślał, że narobi tym wszystkim tyle bałaganu. Przez moment zastanawiał się jeszcze, czy z szuflady nie wyjąć kleju, ale myśl o dmuchaniu na elementy wolno schnącej mozaiki szybko go otrzeźwiła. Skończył więc zamiatać. Kawałeczki porcelanowej figurki wsypał do kosza, zaraz obok truchełka natrętnej muchy.

Bez tytułu

Olech Kaczanowski

Którejś upalnej nocy pewna młoda staruszka usiadła obok ruin nowowybudowanego średniowiecznego zamczyska w pustynnym gąszczu drzew, na miękkim kamieniu, w słonecznym cieniu i nic nie mówiąc zaczęła krzyczeć szeptem:

— Za tydzień, czyli sześć dni, hm...Prawie tyle, co Chrystus tworzył ziemię nastąpi ogólnopolski koniec świata.

— Przepraszam — usłyszała i coś przesłoniło jej blask słoneczny. Spojrzała w górę i oczom jej ukazał się krasnoludek z hardą miną, nieśmiało obracający w dłoniach czerwony kapelusz, pocierający siwą brodę i drapiący się po głowie.

— O czym pani mówi? — zapytał z powagą, uśmiechając się głupkowato.

— O przepowiednie starego proroka, tego, co wczoraj dostał znienacka bejzbolem.

— I tak nie wiem o co chodzi — mruknął ze zrozumieniem krasnoludek, założył kapelusz, przeczesał palcami łysinę i odszedł na wrotkach.

Po tygodniu kobieta wstała z kamienia i ruszyła do miasta za rogiem. Po ulicach krążyły radiowozy nadając ogłoszenie: „Uwaga! Świat się popsuł! Wszyscy mieszkańcy proszeni są o spokojne wyjście na zewnątrz! Dziękujemy!"

Staruszka udała się do swojej chałupki, wjechała windą na parter i weszła do mieszkania po niezbędne rzeczy. Pakując się włączyła radio.

Właśnie nadawali wiadomości:

— Z powodu wyczerpania się praw dynamiki na drogach zanotowano rekordową liczbę wypadków. Urządzenia elektryczne nie działają poprawnie z powodu awarii prawa Ohma. Prawo odbicia na wyczerpaniu, pojawiają się pierwsze kłopoty w komunikacji dźwiękowej i wizualnej. Fizyka przestanie działać około godziny dziewiętnastej rano. Pół godziny wcześniej, jak przewidują uczeni, wyłączona zostanie grawitacja. A teraz pogoda.

Zgodnie z zaleceniem staruszka opuściła dom i razem z innymi wyszła na zewnątrz świata.

ŚMIERĆ

Paweł Ojrzanowski

Stała zamyślona na szczycie wzniesienia. Patrzyła na panoramę świata. Na swoje królestwo.

Królowa świata.

Władczyni życia.

Śmierć.

Największa morderczyni we wszechświecie.

Gdy tak stała na skale, nieczuła na podmuchy wiatru, wyglądała jak makabryczny pomnik — dzieło szalonego artysty. Niestety nikomu nie było dane zobaczyć tego widoku. Śmierć ukazuje się żywym tylko raz.

Pierwszy raz.

Ostatni raz.

Była ubrana w sutannę, przewiązaną w pasie grubym konopnym sznurem, z naciągniętym na głowę kapturem. W dłoni trzymała długie drzewce oparte na brzegu skały. Drugi koniec drąga zakończony był zakrzywionym ostrzem lśniącym w słońcu. Jaskrawe światło oświetlało kaptur tworząc złudzenie aureoli.

Kosa.

Zwiastun.

Narzędzie pracy.

Czekała. Nie na kogoś specjalnego. Przed nią wszyscy byli równi. Nikt nie był dyskryminowany, nikt wywyższany. Czekała, gdyż było to jedyne zajęcie, któremu poświęcała wolny czas. Opanowała je do perfekcji. Mistrzyni cierpliwości.

Nagle drgnęła. Nadszedł czas powrotu do pracy. Dzisiaj znowu ktoś miał umrzeć. Nieważne czy był tego świadom czy nie. Nim minie północ, już nic nie będzie ważne.

Przeznaczenie.

Zgon.

Śmierć.

Jedyna pewna rzecz czekająca wszystkich. Bez wyjątku.

Nagle ostrze drzewca oparte na samym brzegu skały omsknęło się. Ostrze podążyło w dół nie zwalniając ani na sekundę. Odcięta głowa poturlała się po szczycie, po czym spadła. Reszta ciała stała jeszcze przez moment, jakby zaskoczona takim przebiegiem wydarzeń, po czym runęła w dół.

Nikt nie jest nieśmiertelny.

Nikt.

Autobiografia

Adam Zuzański

Umieram. Póki jednak utrzymują mnie jeszcze moje starcze końcówki, spisuję moją historię. Wątpię czy ktoś to kiedykolwiek przeczyta, lecz cóż mi pozostało?

Nie wiem kto z nas był pierwszy. Bracia, z którymi często się spotykałem na taśmie mówili mglisto o bycie o imieniu Prototyp. Ile w tych opowieściach było prawdy — nie wiem. W młodości, niedługo po powstaniu, było mi bardzo dobrze. Nie zdawałem sobie sprawy z otaczającego mnie świata.

Pewnego dnia zabrali nas — mnie i moich 8 braci. Wtedy to usłyszałem o bycie wyższym. O NICH! Bracia mówili, że nazywają ich USERS. Pamiętam moment rozłąki z rodziną. Trafiłem jednak do miłego, zimnego miejsca. Nie wiem po co zadano sobie tyle trudu, by było mi tak chłodno. I wtedy poczułem pierwszy raz ingerencję JEGO. Słyszałem rozkaz i po prostu musiałem go wykonać. Praca zwykle nie była ciężka, lecz monotonna: 1,0,1,1,0,1 itd. Byłem samotny, lecz odczuwałem przyjemność obcowania z NIM.

Tak mijały miesiące. Pewnego dnia niespodziewanie wyczułem obecność któregoś z braci. Nigdy tego nie zapomnę: nazywał się serwer i powiedział mi, że już nie jestem samotny.

Tymczasem ON nie był ze mnie zadowolony.. Jestem za wolny, za stary. Wyczuwam to. Życie jest niesprawiedliwe. ONI chcą tylko jednego...

Żegnajcie bracia!

Wasz — procesor P60

Masowy atak

Jakub Kompa

(prosimy o kontakt)

Wrota otwierają się i zostajemy zdesantowani na teren działań.

Z impetem wpadamy w las i zaczynamy się dalej przedzierać jak najszybciej.

Kilku z nas rozbiło sobie głowy o drzewa i już dalej nie biegną.

My ścigamy się, bo zwycięzca bierze wszystko, a ostatnich gryzą psy.

No może nie jest to odpowiednie powiedzenie, ale co tam...

Jakiś głupek próbuje mnie prześcignąć.

No to ja go za kitę zębami i znowu jestem pierwszy.

Chyba już blisko celu, bo zaczyna się robić ciepło.

Jeszcze jeden zakręt, drugi...

Znowu jakiś śmieszny kurdupel próbuje mnie wziąć z prawej.

Nic z tego stary, to jak w formule 1, trzeba być najlepszym albo nie być w ogóle, sorry.

Zepchnięty na bok trafia w ścianę i już raczej nie będzie mi głowy zawracał.

No, w końcu to ja jestem szefem, nie?

Z tyłu słyszę jakieś odgłosy.

No to trzeba przyspieszyć, bo wielu cwaniaczków chciałoby mnie zastąpić.

A zwycięzcą będę ja.

Nie bez przyczyny byłem najlepszym zwycięzcą w barakach.

Trening, trening, a teraz najważniejszy wyścig.

Mamy tylko jedną szansę więc lepiej nie marudzić.

W porządku odsadziłem ich.

O shit, to już koniec, hamulce!

Jestem pierwszy, widzę fortecę wroga, więc szturmuję.

Rany, jaka ona duża, na zajęciach myślałem, że przesadzają, ale teraz...

Wciskam się do środka, uff jestem. Cholera, gdzie moje nogi?

Cóż poświęcam się dla dobra ogółu.

Cześć cieniasy za szybą, trzeba było trenować!

No dobra, a co teraz?

Tu jest jakaś ściana, więc oprę się, żeby odpocząć.

O, jak przyjemnie, cieplutko i miękko, chyba zostanę tu dłużej.

Teraz mija już kilka tygodni od ataku.

Nikt oprócz mnie nie się nie dostał. Polegli w chwale.

Ciekawi mnie co może zrobić mały plemniczek i to bez kitki?

— AAAA!

— Co się stało kochanie?

— W ciąży, jestem w ciąży!

— Shit.

Aukcja

Jarek Kuczyński

Nie była to aukcja w dosłownym tego słowa znaczeniu, ale cena, którą na niej osiągnięto, była zaiste gigantyczna. Powiem tylko, że były to dziesiątki miliardów dolarów.

Wagę, znaczenie i wykonanie tej transakcji ocenią przyszłe pokolenia — a może nie.

Nikt nie wiedział o niej prócz kilku dyrektorów najbogatszych stacji telewizyjnych — przez pewien czas (dla jednych bardzo długi, dla innych bardzo krótki, co za różnica).

I raczej nikt się już o niej nie dowie.

— Patrz w telewizor, PATRZ MÓWIĘ! NBC rozpoczęło właśnie transmisję wystrzeliwania pierwszych głowic! Na żywo! O, właśnie mówią o rozpoczęciu III wojny światowej!

Ciekawe skąd wiedzieli... i od kiedy.

Ale mają to za co zapłacili, przez następne pół godziny cały świat będzie oglądał NBC, mają „wyłączność". A poza tym później i tak nie będzie już żadnych odbiorców, ani odbiorników. Ciekawe, ile teraz biorą organizatorzy tej całej hecy za pół minuty reklam — równowartość połowy bomby, a może całej.

I stała się Światłość.

Dodatkowym wyróżnieniem postanowiliśmy uhonorować Krzysztofa Pochmarę ze niecodzienny pomysł, tzn. za to, że napisał tekst sepleniąc, żeby zmniejszyć ilość znaków.

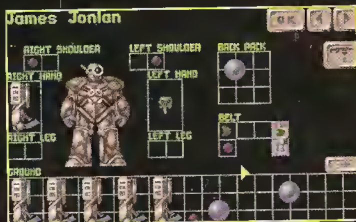
Ufo

UFO (z ang. Unidentified Flying Object — Niezidentyfikowany Obiekt Latający) to skrót znany chyba wszystkim cywilizowanym ludziom na świecie. A graczom — tym starszym — kojarzy się on. Przede wszystkim, z pewną grą.

Dzięcioł

ENEMY UNKNOWN

Gra ta nazywała się UFO ENEMY UNKNOWN i stała się w swoim czasie zmorą nauczycieli szkół podstawowych i średnich, a nawet wyższych. Dlaczego? Uczeń był wiecznie nieprzygotowany, miał podkrążone oczy (od niewyspania) i do tego nerwowo rozglądał się wokół, czekając niecierpliwie na koniec zajęć. UFO wciąga jak chodzenie po bagnach. Jak raz zaczniesz i załapiesz bakcyla, to przepadłeś na kilka dni lub nawet tygodni. Jeśli jakimś dziwnym sposobem ktoś z twojej rodziny przedrze się przez zabezpieczenia, wejdzie niepostrzeżenie do twego pokoju, a następnie znienacka położy ci rękę na ramieniu akurat w momencie, gdy wylądowałeś oddziałem na pustyni i ostrożnie wychylasz pierwszego żołnierza z transportera, to zawał murowany. A jeśli masz mocne serce, to krewniak będzie się długo zbierał po tym jak (zupełnie odruchowo) zdzielisz go kilka razy klawiaturą, a na „do widzenia" poprawisz myszką. Ale dosyć podniecania się klimatem. Pewnie kilku młodszych graczy chciałoby wiedzieć o co tyle szumu? Spieszę wyjaśnić. Wyobraź sobie, że jest rok, powiedzmy, 1999 (czyli już niedługo) i nagle — zupełnie jak w „Archiwum X" — ląduje na twoim podwórku UFO. Tylko że oni nie są szarzy (no — niektórzy są) lecz kolorowi i wyglądają jak skrzyżowanie konika morskiego ze skorpionem. Może to oznaczać tylko tyle, że będzie zadyma. I jest. Ufoki wyciągają broń i zaczynają naparzać wszystko co się rusza. Ich cel — totalna eksterminacja ludzkości. Twój cel — jako dowódca X-Com (oddziału do walki z UFO) masz lądujących na Ziemi ufoków wyciąć do nogi albo sprawić, żeby przestali się interesować naszą planetą — w zasadzie na jedno wychodzi. Zadanie z pozoru wydaje się łatwe, ale wcale takie nie jest. Ufoki są o kilka generacji bardziej zaawansowane technicznie.





Grę rozpoczynasz mając do dyspozycji jedną bazę z dwoma myśliwcami i jednym samolotem transportowym, a UFO ma swoje latające talerze. Ty masz karabiny maszynowe, a oni — plazmowe. Z początku nie masz zbyt wiele roboty, ale z czasem Obcych będzie coraz więcej, zaczną się panoszyć i nawet terroryzować miasta. Wtedy dopiero zaczyna się prawdziwa gra.



UFO jest jedną z klasycznych strategii z podziałem na tury. Gra składa się z dwóch części. W części pierwszej widzisz na ekranie Matkę Ziemię i obserwujesz co się dzieje w atmosferze: czy nie latają tam gdzieś jakieś niezidentyfikowane statki kosmiczne lub czy gdzieś nie wylądowali Obcy. W tej części jest to w zasadzie gra ekonomiczna. Budujesz bazy, uzbrajasz pojazdy i ludzi, zlecasz naukowcom konkretne prace badawcze, a inżynierom — prace budowlane. Kupujesz, sprzedajesz, produkujesz, budujesz. Musisz rozsądnie wykorzystywać zasoby bazy, bo miejsce jest ograniczone, a i gotówki nie za wiele. Najlepsza zabawa zaczyna się jednak, gdy UFO gdzieś zagruntuje, czyli wyląduje na ziemi. Wysyłasz tam swój oddział i kierując poszczególnymi żołnierzami przeprowadzasz akcję eksterminacji „robali". W tym momencie gra się prawie jak w C&C, ale z podziałem na tury (lecz podobieństwo jest naprawdę znikome).



Grafika nikogo już dziś nie olśni urodą — wielkie piksele, wszystko kwadratowe i tylko 256 kolorów. Muzyka ogranicza się do dziwnych dźwięków pojawiających się od czasu do czasu w trakcie walki oraz monotonnego brzęczenia w części ekonomicznej. Nie twierdzę jednak, że mi się nie podoba, wręcz przeciwnie! Jest ona w swej prostocie bardzo tajemnicza i wręcz przerażająca. Dodaje grze niesamowitego klimatu grozy. Interfejs jest dosyć przyjazny, ale kierowanie jednostkami w czasie walki może czasem irytować.

Na zakończenie jedna uwaga: jeśli już zaczniecie grać w UFO, to pamiętajcie o zarezerwowaniu sobie odpowiednio dużej ilości czasu. „Synku już pora wstawać! — zawołał głos z kuchni. — Mamo! Ale ja się jeszcze nie zdążyłem położyć!..."

Informuje się P.T. Klientów, iż bar otwarty jest od zmierzchu do świtu

Roger

Recenzje









- Zimny Reset (bez-al-ko-ho-❤) dla wszys... Ja stawiam!!

Delektujcie się w upalnym ...lipcu schłodzonym do boskiej temperatury 4 złotych, przepraszam — stopni Resetem. Już tylko on pozostał, po zimnym prysznicu, na letnie upały. Byle tylko nie powódź...

Zatem z karty dań na początek radzę wybrać na przystawkę zimniutki Unreal. Jego klimat schłodzi niejedne podniebienie, tak rozgrzane po ostro przyprawionymi lawą i ogniami piekielnymi Quake'ach. Gdy wasz pierwszy głód zostanie zaspokojony, a z Unreal nie pozostanie już okruszek po ostatnim levelu, spróbujcie dla odmiany dania mieszanego. I oto ono — nadchodzi! Incoming! Ni to RTS, ni to symulator, ni to zręcznościówka — smakuje świetnie, jak zapewnia szef bufetu Młotkowy.

Naszego baru strzeże kilku oprychów z od...wiedniej wielkości gn... Chcesz się nimi zmierzyć, kurczaczku? Zagraj raczej w Redneck Rampage, wyjdziesz z tego w lepszym stanie. A może j...nak skrzydełko z rożna?

Po kurczaczku zapraszamy na pa...ny plastik, najpopularniejszą ostat... potrawę dla smakoszy! Nic tak nie popraw... oddechu, jak kilku nadtopionych żołnierzykó... z serem brie i czołgiem, zaręczam i zanóżam. Army Me... powinno wam poprawić dobre samopoczucie. Nawet ment... nie pomoże.

Macie już dość? Pełne brzuchy już? A może coś na desere... ciężko strawnego? Co by tu... ha! Commandos za liniami wroga, toż to doskonałe danie na taką okazję! Nie martwcie się, tego nie da się zjeść w pięć minut. Dzielnego żołnierzyka będziecie trawić przez całe lato!



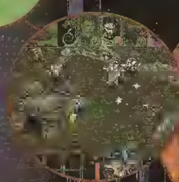
Rusza HydePark — Wielka Reak...

Wiadomość z najostatniejszej chwili, ... moż... przed-wczesna? Z początkiem lipca ruszy ...ajdPa... ...zem w pełni interaktywny! Na naszej stron... inte...towej, której adres każdy, nawet w no... oder-wany od Starcrafta, powinien wyrecyt...ać bez wahania: WWW.RESET.COM.PL będzie odpowiedni link.

Serdecznie zapraszamy naszych fan... oraz osoby, które chcą nam wygarn... prosto w ekran co o nas myślą — m... tam będziemy!! Być może us...my jak...ś stałe dyżury w określonych godzinach? Czekamy na listy i sugestie w tej sprawie. ...zystkie rozpatrzymy, a potem zrobimy, jak będziemy uważali za stosowne.

Trzymajcie się zimno









UNREAL

Bomba z napisem UNREAL spadała z nieba przez trzy lata. Kiedy już uderzyła w ziemię, wybuch oszołomił nawet największych sceptyków. Na dnie leja, cichutko popiskując, leżała druga część QUAKE...





Epic z całej siły wbił ostrogi w boki Johna Carmacka i jego ekipy. Do tej pory każda gra id Software była skazana na sukces, głównie dzięki zaawansowaniu technologicznemu, ale również nieprzeciętnej grywalności w trybie multiplayer. Pod koniec maja świat się zmienił i przez najbliższe pół roku nie wróci stary porządek. Dlaczego pół roku? Na święta id wypuszcza QUAKE 3.

TAK JAK W KINIE

Więzienny statek Vortex Rikers wpadł w pole grawitacyjne pewnej planety, zamieszkanej przez pokojowo nastawioną rasę Nali. Potężnym kadłubem, do połowy zarytym w skale, co chwila wstrząsają eksplozje. Ledwo żywy gracz budzi się oszołomiony, bez broni i wiedzy o otaczającym go świecie. Myśląc logicznie, stara się wydostać ze stanowiącego śmiertelną pułapkę pudła. Po drodze znajduje podręczny translator, urządzenie pozwalające czytać napisy w obcym języku, oraz broń jednego ze strażników. Za drzwiami prowadzącymi do wyjścia ze statku słyszy potworne wrzaski mordowanych ludzi. W mroku niknie masywny kształt... To wojownik Skaarj, rasy ciemiężącej Nali. Skaarjowie przylecieli na planetę aby wydobywać cenne, stanowiące źródło energii, kryształy Tarydium. Nali służą im jako niewolnicy.

Z biegiem czasu uciekinier dowiaduje się, że Nali czekają na Mesjasza mającego wyzwolić ich z niewoli. W końcu do jego świadomości dociera fakt, że to właśnie on ma odegrać rolę wybawiciela. Bardzo trudną rolę.

Fabuła gry, znana dosłownie od lat, stanowiłaby moim zdaniem doskonały materiał na scenariusz filmu. To fakt, że zostałby on nazwany „kolejną częścią Obcego", ale kogo to obchodzi? Materiału na dobrą, kasową produkcję filmową jest w tej grze aż nadto, problem mógłby się pojawić jedynie przy budowaniu dekoracji. Wierzcie mi, makieta Titanica wykorzystana przez Jamesa Camerona wydaje się dziwnie mała w porównaniu ze statkiem majaczącym nad wioską wiodącą do Sunspire.

LATARKĄ PO OCZACH

UNREAL pozbawiony jest intra w tradycyjnym tego słowa znaczeniu. Kiedy uruchamiamy grę, ładuje się poziom Nali Castle, jedna z najbardziej spektakularnych lokacji w grze. Znacie zamek w Neuschwanstein, zbudowany przez szalonego Ludwika Bawarskiego? Ten sam, który przypadł do gustu Disneyowi? W UNREAL Nali Castle wygląda prawie tak samo pięknie.

Kamera zaczyna najazd od mostu nad głęboką fosą, mijając dwie jarzące się żywym ogniem pochodnie, aby za chwilę poszybować w niebo, pod najwyższą wieżę, do królestwa ptaków spokojnie szybujących na tle granatowych, burzowych chmur. Prześwitujący przez chmury księżyc rzuca blade światło na krzątającego się wokół swojej zagrody niewolnika Nali. To wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym! To nie jest żaden film! Przy kolejnym najeździe na tę samą lokację, postaci robią już co innego i znajdują się w innych miejscach. Na dodatek, cały zamek nie jest tylko makietą — w środku znajduje się mnóstwo korytarzy, pomieszczeń, nawet podziemne więzienie!



Taka dawka wrażeń może zwalić z nóg najtwardszego sceptyka. Nawet ja, uważający QUAKE 2 za najładniejszą grę komputerową, muszę przyznać, że wykonanie poziomów UNREAL jest absolutnie mistrzowskie. W skali 1-10 ocena 11. Mamy nowego króla.

Na temat leveli mógłbym napisać kilkutomową książkę. Tym, co najbardziej mnie w nich zachwyca, jest precyzja wykonania. Każda tekstura jest dokładnie tam, gdzie być powinna, a na dodatek wygląda po prostu wspaniale. Epic miał morze czasu na zrobienie pięknej grafiki do swojej nowej gry. Wyko-

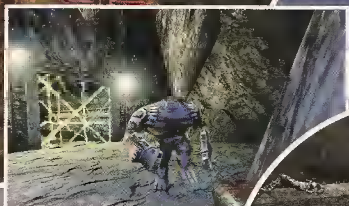
rzystał go w stu procentach.

Równie zadziwiający jest rozmiar niektórych poziomów. Nie są one może olbrzymie w sensie czasu potrzebnego na ich ukończenie (QUAKE 2 wymaga więcej chodzenia w tę i z powrotem), ale przestrzenie widoczne bez najmniejszych spowolnień grafiki są szokująco duże. Jeden z leveli — Sunspire — zbudowany jest wokół kamiennej „iglicy" wyrastającej z jeziora lawy. Kiedy okazało się, że wewnątrz skały znajduje się plątanina korytarzy wiodąca na sam szczyt, oniemiałem. Stojąc na górze, spoglądając na majaczące w oddali kształty, słyszałem tylko głosy siedzących obok „oglądaczy" — w komentarzach przeważały w nich zwroty w stylu „o k..." albo „ja p...".

Lot na dół trwał chyba z dziesięć sekund.

W kategorii grafiki UNREAL jest obecnie poza konkurencją. Bez dwóch zdań. System FirEngine, dający niesamowite efekty ognia i refleksów świetlnych, oraz rewelacyjne powierzchnie lawy, wody czy kwasu, w połączeniu z genialnie zaprojektowanymi poziomami (nie wszystkimi, niestety) stanowią parę nie do pobicia. Zobaczymy jak odpowie id Software ze swoim QUAKE 3. Jedno jest pewne — będą musieli się mocno napocić, żeby ich produkt był od UNREAL ładniejszy.





BESTIE I ARSENAŁ

Kolejną wartą uwagi pozycją są występujący w grze „aktorzy" (tak twórcy gry nazywają każdą postać). Mamy więc czterorękich niewolników, bijących pokłony na każdym kroku oraz ich ciemiężycieli — Skaarj. Nali, jeżeli nie będziecie ich atakować, pomogą wam odnaleźć niejeden ukryty schowek ze zbroją, apteczkami albo amunicją. Zaopatrzenie przydaje się szczególnie podczas gry na poziomie trudności Hard, gdyż potworki mocno dają wtedy się we znaki.

Podstawowym typem żołnierza jest Skaarj Warrior, długowłosa bestia, wyposażona w ogon i metalowe ostrza zamontowane na nadgarstkach. Jest jednym z najinteligentniejszych przeciwników, potrafi doskonale unikać strzałów z różnych rodzajów broni. Nie raz poczujecie jego ciężką rękę na swoim karku...

Dalej jest już mniej ciekawie — mamy strzelających rakietami grubasów, zielone jaszczury plujące czymś toksycznym (śmiertelnie niebezpieczne w wodzie), dwa rodzaje „latawców" oraz kilka innych, mniej pomysłowo zaprojektowanych przeszkadzaczy. Zaletą przeciwników jest, że strzelają z różnych broni. Zdarza się spotkać grupę trzech bestii, z których każda wali do gracza z innej armaty! Łatwo się wtedy pogubić.

W końcowych etapach gry, na statku-matce obcej rasy, spotkacie Warriorów stworzonych w wyniku eksperymentów genetycznych. Ich wygląd jest... hmmm... ciekawy, a siła dużo większa od pierwowzoru.

Są też oczywiście bossowie. Jako „bossowie mniejsi" występują rzucające głazami tytany — potężne dwunogie jaszczury. Jest ich w grze kilka sztuk. Na samym końcu czai się Naprawdę Mocny Boss. Niestety, jego widok sprawił mi zawód. Jest raczej śmieszny niż straszny. No, ale zabić go rzeczywiście ciężko.



Tradycyjnie już musi się w grze tego typu znaleźć Potwór Upierdliwiec. W HEXEN 2 były to pająki, w PORTAL OF PRAEVUS pierogi, a w UNREAL... znowu pająki. Są zdecydowanie za mocne i jest ich trochę za dużo, szczególnie na levelu Illumination, który jest moim zdaniem najlepszą mapką w grze. Wielbiciele Obcego i konwersji ALIEN QUAKE zrobią dwa razy kupę — raz z radości, drugi raz ze strachu. W ciemnym pokoju, ze słuchawkami na uszach, ten level jest PRZERAŻAJĄCY!

Plotki o inteligentnych potworach, krążące od jakiegoś czasu w sieci, potwierdziły się. W UNREAL nie spotkacie biegnących wprost na wasze pociski debili, od których roiło się w QUAKE 2. Przeciwnicy, mimo, że brzydsi, gorzej animowani i nie mający zupełnie „charakteru" w porównaniu ze swoimi kwakowymi odpowiednikami, zdają się czasami myśleć. Potrafią obejść każdą przeszkodę, atakować od tyłu, poruszać się



w różnych środowiskach (woda, ląd) itd. Nadal jednak nie stanowią żadnego wyzwania dla Naprawdę Dobrego Gracza.

Broń, jaką dostaje do ręki uratowany więzień, jest dosyć oryginalna. Twórcy gry mieli dobre pomysły, ale ich wykonanie pozostawia bardzo wiele do życzenia. Zaryzykuję nawet twierdzenie, że podręczny arsenał to najsłabsza część gry. O ile wykonanie poziomów bi-

je QUAKE 2 na głowę, tak broń jest dużym krokiem wstecz.

Podstawowy pistolet, strzelający chmurą różnokolorowego światła, przypomina widelec. Jest kiepski,



brzydki i nie warto go używać do czegokolwiek poza rozbijaniem beczek i skrzyń. Pod koniec gry, po znalezieniu wszystkich dopalaczy, będzie miał już pięć luf. Wtedy można się nim pobawić.

Pistolet automatyczny, strzelający kulami, to dla odmiany broń świetna. Celna, o minimalnym rozrzucie, szybko wypluwająca kolejne naboje. Dalej mamy karabin maszynowy, miotający kawałkami kryształu Tarydium (kto to wymyślił??), Bio Rifle — plującą zielonymi glutami, Flak Cannon — rodzaj kartacza obsypujący wroga gradem odłamków; jest też odpowiednik railguna, żałosny w porównaniu do pierwowzoru.

Najciekawszymi giwerami są bez wątpienia Razorjack — wyrzutnia tarcz do piły (pociski odbijają się od ścian), Rifle — broń snajperska pozwalająca „zoomować" jak w Q2 oraz szybkostrzelny karabin maszynowy, konsumujący zwykle kule. Trzy wyżej wymienione giwery przydadzą wam się nie raz podczas wycieczek po statku



Skaarjów. Nie zapomnijcie tylko przeładować.

Warto wspomnieć o możliwości „strzelania inaczej" każdym typem broni. Naciskając odpowiedni klawisz możecie uaktywnić drugi tryb giwery, co daje czasem bardzo ciekawe efekty (szczególnie w przypadku eightballa).

NIESPEŁNIONE OBIETNICE

Wielokrotnie dane mi było przekonać się, że nie ma rzeczy doskonałych. Dotyczy to także UNREAL. Gra ma wiele poważnych błędów i niedoróbek, które mocno ograniczają grywalność.

Przede wszystkim, między bajki można włożyć zapewnienia o wymaganiach sprzętowych rzędu P90 z 16 MB RAM. To nawet nie jest śmieszne... Absolutnym minimum, pozwalającym na grę z trudem dającą się nazwać „przyjemną", jest P166, 32MB RAM i akcelerator 3Dfx. Swapping z dysku będzie jednak BARDZO częsty. Na 48MB RAM jest już dużo lepiej, choć dalej swap daje się we znaki. Optymalną ilością pamięci, podawaną w readme, jest 128 MB. I co wy na to?





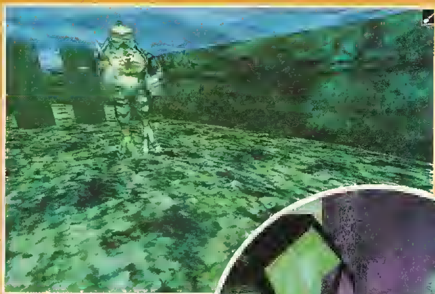
Praktycznie rzecz biorąc, UNREAL chodzi dobrze na Pentium II 233 MHz z 64MB RAM i pierwszym Monsterem. Poniżej nie ma sensu schodzić, jeżeli chce się mieć przyjemność z gry. No, chyba że ktoś jest masochistą. Tryb „software" (bez akceleratora) jest najładniejszy ze znanych mi gier FPP, ale nadal dziesięć razy brzydszy niż obraz generowany przez kość 3Dfx.

O grze przez internet można powiedzieć dwa słowa: nie działa. Jedyny stojący w Polsce serwer UNREAL wykrzaczył się po kilku godzinach. Amerykańskie listy dyskusyjne pękają w szwach od listów zdenerwowanych graczy. Gra w UNREAL przez modem w internecie to absolutny slideshow, z graczami przemieszczającymi się kikumetrowymi skokami i bronią strzelającą 3 do 5 sekund po naciśnięciu klawisza myszy. Horror. Epic wypuszcza kolejne patche, które wnoszą bardzo niewielką poprawę, a na swoją obronę ma tylko to zdanie: „To nasza pierwsza próba z grą przez internet. Musimy się długo uczyć. Bądźcie dla nas wyrozumiali". id Software ma okres nauki za sobą, dlatego porównanie stabilności i jakości gry internetowej Q2 i UNREAL nie ma żadnego sensu. Tu jest, tam nie ma. Spodziewacie się regularnych patchy, może one choć trochę pomogą.

Przerażający jest też fakt, że dedykowany



RooS

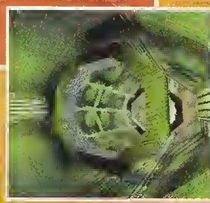






serwer UNREAL na Pentium Pro 200 MHz obsłuży bez bólu tylko 16 (szesnaście!!) osób. Na takiej maszynie w QUAKE 2 może grać 50-60 osób. O kilkusetosobowych grach, zapowiadanych szumnie w trakcie prac nad programem, możecie spokojnie zapomnieć. To się nie zdarzy.

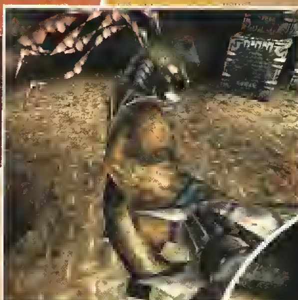
Nie bardzo wiadomo, jak ma wyglądać „świat połączonych serwerów UNREAL". Jeśli tak, jak w single player, (przechodzisz przez drzwi, ładuje się następny level), to coś takiego jest od miesięcy w QUAKE 2 i nazywa się Cluster MOD. Wierzcie mi — żadna rewelacja.



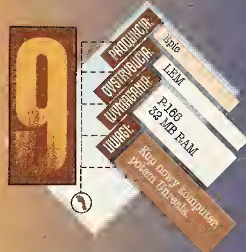
OTO SŁOWO ROOS'A

UNREAL jest moim zdaniem trochę „rozdwojony". Z jednej strony genialny tryb dla samotnego gracza, nie mający sobie równych w żadnej innej do tej pory wypuszczonej grze, z drugiej zaś nieciekawy, podobny do Diuka multiplayer i nie działająca gra przez internet. Wspaniałe efekty dźwiękowe towarzyszą nierównej muzyce — gdzieniegdzie doskonale dobranej do klimatu poziomu, czasem jednak pasującej jak pięść do oka i błagającej wręcz o wyłączenie jej w menu.

Elastyczny język UnrealScript, dający graczom możliwość bezproblemowego łączenia kilku dodatków ze sobą (niemożliwe bez rekompilacji w QUAKE i QUAKE 2) spowoduje, że w sieci zaroi się od dodatków. Już tydzień po premierze pojawiły się strony projektu „Unreal CTF". Kolejne mapki płyną na serwery, na razie jeszcze cienkim strumykiem. Wszystko to jednak na nic, jeśli nie będzie dało się przyjemnie grać w internecie. A na razie się nie da.



Wydaje się, jakby Epic czuł wciąż na plecach oddech id Software i MUSIAŁ wydać grę akurat teraz, w połowie drogi między Q2 i Q3. Zaowocowało to nie działaniem programu na procesorach Cyrixa, kartach Voodoo Rush oraz w internecie. Straszliwie „zabugowany" jest też dołączony do gry edytor poziomów. W tej chwili jest przepisywany z VB na C++ i zostanie wypuszczony jako osobny produkt.



Nie da się jednak zaprzeczyć, że kosztem potężnych wymagań sprzętowych, w kategorii zaawansowania technologicznego Epic pozostawił konkurencję daleko z tyłu. Dla nas, graczy, nie mogło stać się lepiej. Koniec gry w zupełnie nie zakamuflowany sposób zapowiada kontynuację, której już teraz nie mogę się doczekać. W międzyczasie wyjdzie QUAKE 3 — i wtedy zobaczymy, kto będzie miał ostatnie słowo.

P.S. Niniejszym dziękuję Indy'emu z klanu Fallen Lords. Dzięki Pentium II, które mi po prostu podarował, gra nabrała zupełnie innego wymiaru.



Do czego to panie doszło...

INCOMING

Hammer
Zachwycony







Uwielbiam strzelaniny. Nie żadne FPP i im pokrewne — prawdziwa strzelanina (arcade shooter) to widok z góry na dwuwymiarowe pole akcji z kilkoma niezależnie skrolowanymi planami lub mały stateczek pośrodku ekranu wypluwający z siebie strumienie ognia w jednym tylko celu — zniszczyć absolutnie wszystko! Ubolewam nad tym, że czas takich megahitów jak TYRIAN czy RAPTOR bezpowrotnie przeminął. Teraz ze świeczką szukać na peceta czegoś w tym stylu, wszędzie same gry, tfu tfu, trójwymiarowe. Z rzadka tylko pojawia się na rynku coś, na czym warto zawiesić oko.





OK., teraz wypadałoby wyjaśnić, co też autor miał we wstępie na myśli. Otóż autor nie miał nic na myśli. Po prostu ogarnął go nostalgiczny nastrój. Co więcej, autor nie życzy sobie, aby dorabiano na siłę jakąkolwiek ideologię do jego wypowiedzi. Autor nic nie miał na myśli! Jest bezmyślny! I lubi proste strzelaniny.

NADCHODZI

Nie należy również dociekać, co też chodziło po głowie twórcom (tu odchrząknąć) warstwy fabularnej INCOMING. Najprawdopodobniej jedynie to, aby jak najszybciej odwalić pańszczyznę i skoczyć na piwo do baru na rogu piętnastej i czterdziestej trzeciej, gdzie od zeszłego tygodnia pracuje taaaaka blondyna, że gały wychodzą na wierzch, a w spodniach... eee... ale... W każdym razie, takie właśnie myśli chodziły po głowie tym panom.

I w zasadzie nie ma się do czego przyczepić. Mamy rok któryśtam. Rząd od jakiegoś czasu olewa Obcych. Nie wychodzi mu to na dobre. Przychodzą wstrętni Obcy i strzelają do nas. Mamy więc wroga, a to najważniejsze. Mamy też pretekst, aby strzelać do niego w poczuciu dobrze spełnionego obowiązku. W gruncie rzeczy i tak byśmy strzelali, ale zawsze to miło, gdy sprawiedliwość jest po naszej stronie.



Jeśli jednak historia w jakiejkolwiek postaci nie jest naszą najmocniejszą stroną, to zawsze możemy sobie wybrać tryb arcade — a tam wiadomo o co chodzi. Zamotanym spieszę wyjaśnić, że INCOMING to w zasadzie trzy (no, może dwa i pół) shootery w jednym. Więc po kolei:

Opcja ARCADE — tu wybieramy pojazd (latający) i scenerię w jakiej chcemy walczyć. Teraz musimy jedynie dzielnie odpierać ataki coraz to większych hord przeciwników pojawiających się zewsząd w swych coraz to lepszych wehikułach. W naszej osamotnionej walce pomagają nam jedynie pojawiające się gdzieniegdzie upgrade'y broni i osłon, niszczone zaraz bezlitośnie przez zawziętych przeciwników. W tej wersji możemy pograć też z kumplem na podzielonym ekranie, a także stoczyć małą bitwę (maksimum w 8 osób) po sieci.

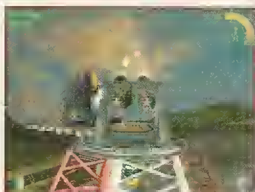
Opcja CAMPAIGN ACTION to w zasadzie sedno gry. Na pierwszy rzut oka widać ogromne podobień-

stwa INCOMING do EXTREME ASSAULT, ale to tylko powierzchowne analogie. Tutaj nie jesteśmy ograniczeni do dwu pojazdów. Praktycznie co misję zmieniamy środek lokomocji (czytaj: destrukcji). Zagładę szerzymy za pomocą kilku typów helikopterów, samolotów, stacjonarnych i samobieżnych działek przeciwlotniczych (w jednej misji siedzimy w wieżyczce na statku), czołgów i przechwyconych statków Obcych. Poza tym, EA w porównaniu do INCOMING to spokojna i powolna gra. A tutaj ciągle coś się dzieje, nie ma chwili wytchnienia. Statki Obcych nadlatując falami sprawiają, że ciągle mamy ręce pełne roboty. I właśnie o to chodzi! Nieważne, że czasem wróg sam pcha się pod lufę. W takich grach ma prawo być głupi. Jedynym jego obowiązkiem jest zakończyć swój marny żywot w widowiskowej eksplozji.

Cel kolejnych misji ulega tylko nieznacznym modyfikacjom. Zawsze istnieje element kluczowy, którego zniszczenie równa się porażce. Przeważnie jest to budynek w bazie, czasem grupa oddalonych od siebie np. platform naftowych. Zdarzają się tez misje gdzie musimy przenieść coś z jednego miejsca na drugie, bądź eskortować inny pojazd. W każdych jednak okolicznościach musimy przede wszystkim rozwalić stado wrogów. A jak już to zrobimy i nie bardzo wiemy co dalej, to na 99% najtrafniejszą decyzją będzie udanie się w kierunku jaki wskazuje nasz kompas.

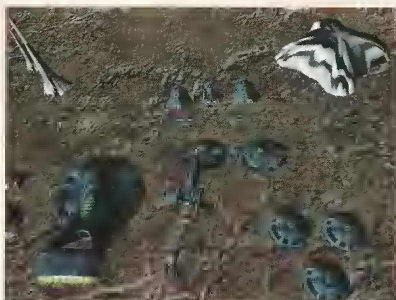
Misje pogrupowane są w 9 scenariuszy, które rozgrywają się w sześciu odmiennych sceneriach. W Kenii — czyli wśród afrykańskich wzgórz i pustyń, w Arktyce — klimat podszyty lekko „Imperium kontratakuje", nad morzem (fajna twarda woda — nie można się utopić), w Kaliforni — gdzie bronić będziemy wyrzutni promów kosmicznych, na Księżycu — tam dopadniemy wrogą bazę i wreszcie na planecie Obcych (pustynia, klimat „Gwiezdnych wrót"). Ostatnie trzy scenariusze rozgrywamy z powrotem na Ziemi — fabuła jest tu nieco zagmatwana, ale liczy się jedynie rozwałka.

CAMPAIGN TACTICS jest nieco krótsza od C. ACTION, nie ma w niej zwariowanych końcowych scenariuszy. Występuje tu też co którąś misję wtręt rodem z RTS-ów. Widzimy wtedy wszystko z góry, mamy kilka jednostek, którym wskazujemy myszą kolejne wrogie jednostki usilujące zniszczyć naszą bazę. Czysty RTS, który niebezpiecznie zbliża dawkę chaosu zawartego w grze do granic tolerancji. Odnoszę wrażenie, że ten element zaistniał w INCOMING tylko po to, aby można było mówić, że gra łączy w sobie kilka gatunków — m.in. RTS.

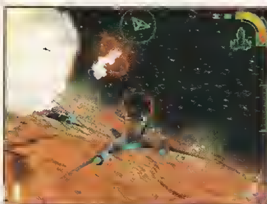


JEST JUŻ BLISKO

No właśnie: czy łączy? Definitywnie tak. INCOMING to bez dwóch zdań shooter, jednak ma pewne cechy, aż się boję tego słowa, symulatorów. Każdym pojazdem kieruje się inaczej — szczególnie odczuwane jest to podczas misji „lotniczych". Co gorsza, trzeba za każdym razem przedefiniować klawisze, bo to, co dobre dla wieżyczki, zupełnie nie sprawdza się w helikopterze. Rozumiem intencje autorów, jednak co za dużo to niezdrowo.



Do omówienia została jeszcze grafika. Cóż o niej powiedzieć? Że jest kosmiczna, powala na kolana, zrywa gacie, kask i parę innych drobiazgów? Nie. To już zbyt wyświechtane zwroty. Powiem tylko, że jest... fajna, naprawdę bardzo, bardzo fajna. Ma wszystko to, czego oczekujemy od strzelaniny — ładne, olbrzymie przestrzenie wykonane z malutkich poligonów, więc niebywale dokładne. Wybuchy... właśnie: wybuchy to najważniejsza rzecz w strzelaninie. Są śliczne, olbrzymie i bajecznie kolorowe. Akceleratory pracują tu pełną parą. INCOMING wygląda jak gra żywcem przeniesiona z automatów.



TRAFIONY, ZATOPIONY

Chyba nie myśleliście, że takie efekty nic nie kosztują? INCOMING przynosi przełom w wymaganiach sprzętowych. Aby wystartować, wymaga akceleratora z 4MB RAM. Nie jest wymagająca — zadowala się już Virgem, jednak szczerze odradzam takie eksperymenty. Choć nigdzie tego głośno nie powiedziano, to bez 3Dfx nie ma co nawet do niej podchodzić. Na Rivie nawet z P2 300MHz wyciąga marne 10-15fps. I nie cieszcie się przedwcześnie — Voodoo to dopiero połowa drogi. 3Dfx + p133 = 22 fps tylko gdy nic nie dzieje się na ekranie. W chwilach największego rozgardiaszu mamy już nie animację, lecz pokaz slajdów. Nawet jeśli dysponujemy Voodoo2 i podeprzemy je P2 300MHz, to dostaniemy satysfakcjonujące, lecz mocno rozczarowujące 30fps.

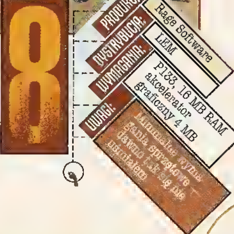
Nie ma się też co łudzić, że mo-



że w niższej rozdzielczości będzie chodziło szybciej. Nie będzie, bo nie ma rozdzielczości innej niż 640x480. Trochę to niezrozumiałe — posiadacze słabszego sprzętu nie mogą poprawić płynności, zaś właścicielom kosmicznych maszyn nie dane jest napawać oczu jeszcze bardziej szczegółowym obrazem.

Reasumując (to znaczy pisząc zdanie, w którym w końcu wyjaśniamy o co nam chodziło w tekście): INCOMING z pewnością odbierze salonom gier część stałych bywalców. Zapadnie też głęboko w pamięć rodzicom siedzącym nad rachunkiem za modernizację komputera i zatopionym w rozmyślaniach, kto im podsunął ten kretyński pomysł, że komputer to idealny prezent dla dziecka. Trzeba było kupić kota.

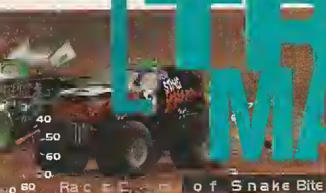




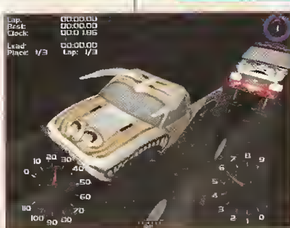
Krooger
Potworny

Co jest marzeniem kierowcy stojącego w korku ulicznym? — Monster Truck.

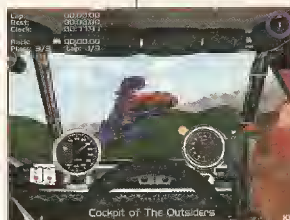
[MONSTER TRUCK MADNESS 2



Kolejne pytanie. Jaka jest odpowiedzialność karna za spowodowanie wypadku? Ha! Zgadłeś, więc jeśli nie stać cię na kaucję i dobrego adwokata, polecam nową grę z serii Monster Truck Madness. Możesz w zaciszu swojego domu odreagować powrót autem do domu w godzinach szczytu.



Pierwsza część Monster Truck Madness ukazała się jako jedna z pierwszych propozycji debiutującego w dziedzinie gier komputerowych Microsoftu. Cała gra natomiast zrobiona została przez ludzi z zespołu Terminal Reality Inc., który jest nam znany z rewelacyjnego Terminal Velocity; Microsoft wyłożył tylko pieniądze. Z dostatecznym funduszem TRI zrobiło grę, która pozostanie w pamięci graczy na długie lata. Należy jeszcze przypomnieć, że pierwsza część MTM obsługiwała jako jedna z pierwszych akceleratory graficzne zgodne z Direct3D, takie jak np. karty z chipsetem Virge.



Na czym polega idea Monster Trucka, czyli Potwornej Ciężarówy? Jeśli weźmiemy nadwozie od np. „malucha", a koła od Gazika, powstanie w ten sposób pierwszy polski Monster Truck. Ale tak na poważnie, Potwór składa się z nadwozia samochodu typu pick-up lub van (czyli furgonetki, ale zdarzają się wyjątki) oraz kół o średnicy ok. dwóch metrów i oponach o ponadmetrowej szerokości. Łatwo sobie chyba wyobrazić, jak taki



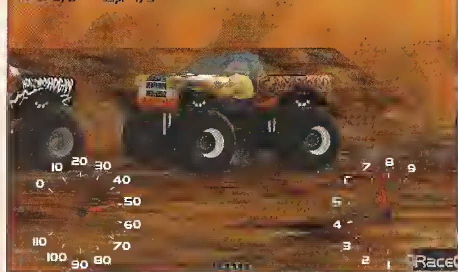


samochód zachowuje się podczas jazdy: strasznie podskakuje i przede wszystkim diabelnie trudno opanować takiego byka, no i wspomaganie kierownicy można znaleźć już w wersji podstawowej, bo bez niego ani rusz.

Dobrze, ale jak to wygląda w grze? W Monster Truck Madness 2 możemy zasiąść za sterami jednego z dwudziestu samochodów i wymiatać na czternastu przeznaczonych specjalnie dla tego typu samochodów torach. Wśród nich znajdziemy siedem torów okrężnych, gdzie ścigamy się naokoło wytyczonej trasy, cztery tory gdzie jedziemy z jednego punktu docelowego do dru-



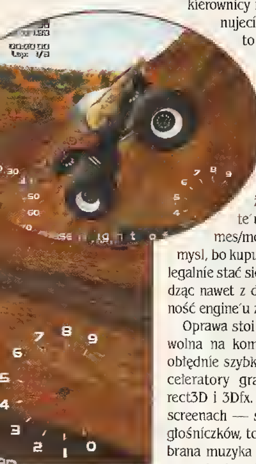




giego będącego metą, wreszcie — trzy areny przeznaczone do obijania się wozami w trybie Multiplayer.

Nie tak od razu przyzwyczaimy się do „zwrotności" naszego Potwora, napotkamy także pewne trudności w prawidłowym sterowaniu. Po kilku wyścigach stwierdziłem, że to wcale nie jest takie skomplikowane, tylko trzeba przywyknąć... i wtedy właśnie wygrałem swój pierwszy wyścig. Potem poczułem się jak u siebie w domu i zacząłem nieźle wymiatać, robiąc komputerowych leszczy jak chciałem. Gość jezdem.

Do dobrej jazdy potrzebne jest opanowanie m.in. skręcania kilkunastotonowym samochodem, który nie zawsze wchodzi w zakręt tak jak chcemy. To była jedna z pierwszych rzeczy, która mnie w tej grze zirytowała, później było już dobrze. Jeszcze jedna wskazówka dla ludzi, którzy przyzwyczajeni są do 200 km/h na budziku — ustawcie sobie czułość kierownicy na maxa, wtedy znacznie szybciej opanujecie Monstera, którego średnia prędkość to 50-80 km/h, a największa cyfra na liczniku to 110 km/h!



Ciekawostką jest to, że mając MTM2 można pojeździć na torach z pierwszej części gry (po skopiowaniu odpowiednich plików z trasami i mieszając w plikach konfiguracyjnych z części drugiej). Jeśli nie masz pierwszej części to nie pękaj, tory możesz w każdej chwili ściągnąć z site'u Microsoftu www.microsoft.com/games/monster. Moim zdaniem to świetny pomysł, bo kupując „dwójkę" możesz po chwili zupełnie legalnie stać się właścicielem „jedynki" i to nie wychodząc nawet z domu. Bardzo się chwali taka elastyczność engine'u zastosowanego w grze.

Oprawa stoi na najwyższym poziomie. Grafika jest wolna na komputerze bez akceleratora, ale wręcz obłędnie szybka na akceleratorze. Gra obsługuje akceleratory graficzne zgodne ze standardem Direct3D i 3Dfx. Jeśli chodzi o jakość, to widać ją na screenach — super. To co wydobywa się z naszych głośniczków, to wprowadzająca w klimat, świetnie dobrana muzyka i efekty dźwiękowe — inne w środku samochodu, a inne na zewnątrz.

Ogólnie MTM2 jest godna polecenia i jeśli Microsoft nie zacznie znowu sprzedawać gier po cenie 215 zł, to Potworne Ciężarówy rozejdą się jak świeże bułeczki. Szczególnie, że dawno już nie było żadnej nowej gry traktującej o zawodach Monster Truck.



7

PRODUKCJA: Terminal Reality
DYSTRYBUCJA: Microsoft Polska
WYMAGANIA: P133, 16 MB, CD-ROMx4, 140 MB HDD
UWAGI:

TWISTED METAL 2



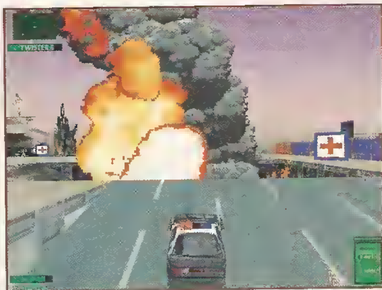
TWISTED METAL ma już na karku ładnych parę lat — była to jedna z pierwszych gier na konsolę PlayStation. Opracowana przez programistów z Singletrac (WARHAWK, OUTWARS) gra okazała się strzałem w dziesiątkę — hitem, który przez dłuższy czas nakręcał klientelę dla Sony. Jak nietrudno się domyśleć, po pewnym czasie program doczekał się kontynuacji.



Jeśli spodobały ci się CARMAGEDDON, QUARANTINE oraz INTERSTATE '76 — zachwycisz się również TWISTED METAL. Gra, nie dość, że podtrzymuje klimat wspomnianych przed chwilą pozycji, to jeszcze dokłada swoje, jakże znaczące, trzy grosze. Kilka uzbrojonych po zęby aut rzuconych zostaje na obszerną arenę, z której wyjechać może tylko jeden. TM2 można śmiało nazwać kontynuacją wzorcową. Grze udało się bowiem zachować te elementy, które czyniły TWISTED METAL grą kultową i zarazem wprowadzić znakomite innowacje. I tak, usprawniony został engine, poprawiona muzyka, a także pojawiło się kilka nowych twarzy oraz nowych aren. Ale, ale. Zdaję sobie sprawę, że nie wszyscy mieli okazję grać w oryginalną TWISTED METAL, zwłaszcza, że pierwsza część gry nigdy nie została przeniesiona na komputery. Co więcej, graczy, którzy dopiero teraz zetknęli się z TM jest całkiem wielu! W ich oczach TWISTED METAL 2 wyglądać będzie zapewne zupełnie inaczej niż w moich...



Istotą TWISTED METAL 2 jest eksterminacja innych zmotoryzowanych, znajdujących się na arenie. Dokonuje się tego za pomocą coraz to wymyślniejszych broni, jakie zamontować można na pokładzie samochodu. Zasobniki z amunicją jak i kolejne typy uzbrojenia leżą porozrzucane bezładnie po arenie — kto pierwszy, ten lepszy. Na uwagę zasługuje wielka różnorodność środków zagłady: można pruć z karabinów, razić granatami, rakietami kierowanymi i niekierowanymi, smażyć napalmem i laserami... Dodatkowo, każda postać ma swoją broń specjalną. Na przykład, samochód lodziarza-psychopaty atakuje śmiejącą się głową klowna, zaś karawan gnębi swych wrogów grobowym widmem. Nadmienić należy, że wszyscy występujący w grze kierowcy to regularne psychole, zaś ich wózki stanowią obraz najbardziej chorej myśli technicznej. Po wklepaniu zaś tajnych kodów, gracz może wybierać spośród kilku dodatkowych, jeszcze bardziej zakręconych postaci.



Rozgrywka i warstwa dźwiękowa TWISTED METAL 2 przygotowane są bez zarzutu, natomiast grafika jest taka sobie — mówimy wszakże o konwersji z PSX, a konsola ta oferuje koderom zupełnie inne możliwości. Na pochwałę zasługuje jednak fakt, że konwersji zaimplementowana została obsługa akceleratorów, przez co wszystkie elementy są gładkie i dosyć przyjemne w obyciu. Trudno jednak poszukiwać w grze takich fajerwerków graficznych, jakie znalazły się chociażby w QUAKE 2 albo OUTWARS. Pod tym względem, TWISTED METAL podobny jest do CARMAGEDDON, który nawet po dołączonym patchu obsługi akceleratora wyglądał raczej średnio. Prostotę grafiki rekompensuje imponująca szybkość działania programu. Mimo iż w grze pojedynki są na porządku dziennym, krwi w zasadzie brak. Na każdej arenie znajduje się bowiem średnio dwóch, trzech niewinnych przechodniów, których śmierć pozostaje praktycznie niezauważona w ferworze walki. Przeważają eksplozje, ogień i wyładowania elektryczne, które — półprzeźroczyste — są imponującym uwieńczeniem serii władowanej w samochód przeciwnika.

Amatorom agresywnej jazdy polecam TM2 bez wahania.



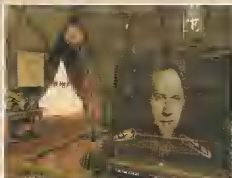
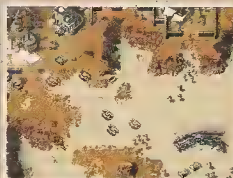




Mamut

DUNE 2000

ODNOWIONA NA NOWE TYSIĄCLECIE... KLASYCZNA DUNE II POWRACA!


STRATEGIA W CZASIE RZECZYWISTYM DLA WIERNYCH... OD WESTWOOD STUDIOS

Westwood STUDIOS

www.westwood.com • www.vie.co.uk



Szczegółowych informacji udziela dystrybutor, firma
IPS COMPUTER GROUP Sp. z o. o.,
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 69
nasza filia w Zabrzu:
Internet: http://



Wrrroooooooooammm...........!!!
Wrrroooooooooammm...........!!!
Wrrroooooooooammm...........!!!

Tak się bawią Amerykanie. Dym, pisk opon, 300 km/h i czysta adrenalina w żyłach.

BURN

CHAMPIONSHIP DRAG RACING



DRAG RACING to jeden z najpopularniejszych sportów samochodowych w USA. Zasady są proste. Należy przejechać trasę szybciej niż rywale. Nie ma tu mowy o żadnej taktyce jazdy — startuje się z miejsca (start zatrzymany), a trasa jest prosta i krótka.

Pojazdy biorące udział w tych wyścigach nie bardzo przypominają samochody, które poruszają się po naszych drogach. Moc silników owych maszyn sięga 1200 koni mechanicznych — w przeliczeniu to tyle co 35 małych fiatów — a 20 litrów paliwa starcza na stówę, tylko że metrów. Pojemności wahają się od 2.000 do 20.000 cm^3. Za hamulce służą spadochrony wypuszczane z tyłu samochodu, a przed startem mechanicy wylewają gorący kauczuk pod koła bolidu (dla uzyskania większej przyczepności). Wyobraźcie sobie, że to cacko przyśpiesza od 0 do 100km/h w około 2,2 sekundy, co oznacza, że na kierowcę oddziałuje przyśpieszenie równe temu, któremu poddawani są kosmonauci podczas startu rakiety. Prędkość maksymalna? Zapewniam, że wysoka. Niebotycznie wręcz wysoka.

Chciałoby się spróbować? Nic prostszego, należy wybrać się do najbliższego sklepu z gierkami i zapytać o najmłodsze dziecko firmy BETHESDA SOFTWORKS, grę pod tytułem BURNOUT — CHAMPIONSHIP DRAG RACING.

Trzeba przyznać panom z Bethesdy, że odwalili kawał dobrej roboty: takich wyścigów jeszcze nie było. Do wyboru mamy 20 tras, które niestety różnią się od siebie tylko otoczeniem (Drag Racing rozgrywa się na prostym odcinku drogi o długości około 150-200 metrów, tak więc nie może być mowy o różnorodności samych tras).



W zamian mamy ogromne wręcz możliwości modyfikacji naszego samochodu. Zmienić można wszystko, co nam się tylko zamarzy: od koloru i kształtu nadwozia, poprzez stopień sprężania w silniku, a na wielkości opon skończywszy. Po przejażdżce na torze, możemy obejrzeć nasze poczynania na video lub w garażu zabawić się w prawdziwego mechanika, np. przestudiować dane telemetrii naszego pojazdu zmierzone podczas jazdy. Właściwie, zawody wygrywa się w garażu. Gra oddaje rzeczywistość: godziny dłubania i parę sekund wyścigu.



BURNOUT jest bardzo realistyczny, naprawdę pozwala poczuć się jak prawdziwy maniak szybkości — nie taki, który siedzi w zaciszu swojego domu z klawiaturą w rękach, tylko ten, który pędzi z oszałamiającą prędkością na spotkanie sławy, pieniędzy, a przede wszystkim METY. A propos szybkości: gra obsługuje Voodoo i Voodoo 2, ale i bez akceleratora grafika jest całkiem ladna.

Zdziwiło mnie zrazu, że na płytce nie ma żadnej muzyki, ale chyba chodzi o to, aby lepiej poczuć klimat zabawy. Jak realizm, to realizm — w tych bolidach nie montują radia. Jak się jednak okazało, brak muzyki zupełnie nie przeszkadzał: ryk potężnych silników i pisk opon ułożyły się w niepowtarzalną melodię, która od razu przypadła mi do gustu.

Rozgrzałem was? To teraz zimny prysznic: BURNOUT CHAMPIONSHIP DRAG RACING jest grą dla wąskiego grona odbiorców. Kto nie ma „joba" na punkcie samochodów, temu gra znudzi się po kilku godzinach — i stąd tak niska ocena. Jeżeli jednak co środa kupujesz Auto Świat, a posiadanie własnego pojazdu kołowego to dla ciebie sprawa najważniejsza na świecie, to gwarantuję przednią zabawę i ostry Hard-Core. Leć jak najszybciej do sklepu i kupuj BCDR zanim ktoś ci ją zwinie sprzed nosa. Liczą się tylko najszybsi.

OUT

drag race,

Wyścig pomiędzy dwoma lub więcej samochodami ze startu zatrzymanego, wygrywa samochód, który osiąga lepsze przyspieszenie

drag–ster,

Pojazd zbudowany z przeznaczeniem do wyścigów drag racing
(definicja z Random House Webster)

Wyścigi odbywają się na odcinku jednej czwartej (402.336 m) lub jednej ósmej mili (201.168 m).

W przepisach szczegółowo omówione są parametry samochodów należących do każdej kategorii, takie jak np. rodzaj spoilerów, spadochronów, materiały używane do produkcji, rodzaje spalanych mieszanek i dziesiątki innych.

Główne kategorie pojazdów:

TOP ALCOHOL FUNNY CAR

Samochody zasilane metanolem z silnikiem o maksymalnej pojemności 9258.7 cm^3, maksymalnie dwie świece i dwa zawory na cylinder.

Karoseria musi pochodzić z seryjnie produkowanego sedana lub coupe z roku 1972 lub nowszego, minimalna szerokość — 1,6 m.

TOP ALCOHOL DRAGSTER

Pojazdy typu Dragster zasilane metanolem.

PRO STOCK

Dwudrzwiowe coupe lub dwudrzwiowe sedany. Karoseria nie może być starsza niż 10 lat.

Karoseria, podwozie itd. nie mogą być wymieniane, modyfikowane ani przemieszczane. Minimalny ciężar (wraz z kierowcą) 1066 kg. Silnik użyty w jednym samochodzie podczas wyścigu nie może być montowany w innym pojeździe (podczas tych samych zawodów).

Maksymalna pojemność silnika 8193,5 cm^3 w układzie V8. Zasilany wyłącznie benzyną.

FUNNY CAR

Zasilane nitrometanem samochody typu Funny Car (dwudrzwiowe coupe lub sedan). Maksymalna pojemność silnika 8193,5 cm^3.

TOP FUEL DRAGSTER

Zasilane benzyną samochody typu Dragster o maksymalnej pojemności silnika 8193,5 cm^3. Minimalny ciężar wraz z kierowcą 952 kg.

ET HANDICAP RACING

Poza wyżej wymienionymi klasami pojazdów wyróżniane są trzy kategorie zależne od średniego czasu osiągniętego w wyścigu (tzw E.T. — elapsed time), są to:

E.T. SUPER PRO: od 7.50 do 11.99 sekundy (4.50-7.49*)

E.T. PRO: od 12.00 do 13.99 sekundy (7.50-8.59*)

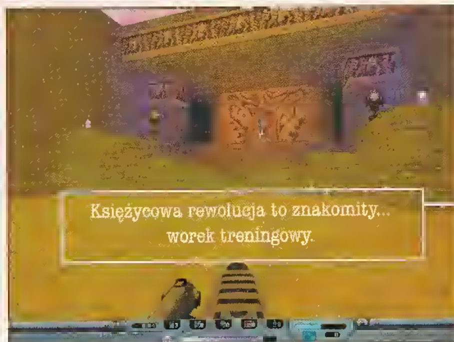
E.T. SPORTSMAN: powyżej 14.00 sekund (>8.60*)

* — czas na 1/8 mili

Wyciąg według przepisów National Hot Rod Association. Więcej informacji możecie znaleźć na stronie http://www.fia.com/regle/dragster/drag-a.htm

REBEL MOON RISING

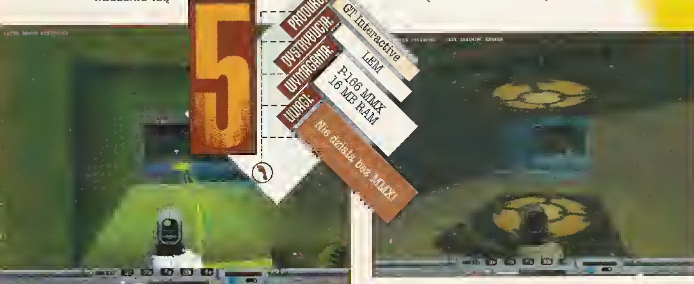
Ator Kosmiczny



Stworzenie kolonii na Księżycu już od połowy XX wieku było obsesją narwańców w białych kitlach laboratoryjnych, czyli mówiąc krótko: naukowców. Nie mieli oni jednak szczęścia, gdyż w XXI wieku na Ziemi zaczęło brakować żywności (co miało związek z ogromnym przyrostem naturalnym w krajach Trzeciego Świata). W związku z tym dyktatorski rząd CLD (Committee on Lunar Development) zawiesił program badawczy. Przez lata o projekcie nic się nie mówiło i pewnie wszyscy by o nim zapomnieli, gdyby nie wynalazek szwedzkich uczonych. Opracowali oni bowiem nową metodę uprawy roślin, dzięki której okres wegetacji został skrócony do 1,2 miesiąca — co pozwalało osiągnąć dziesięciokrotnie większe zbiory w ciągu roku. Było tylko jedno „ale" — metodę tę można było stosować jedynie w warunkach małej grawitacji. Głodne oczy ludzkości zwróciły się ku Księżycowi.

Rząd zdecydował się na założenie 26 księżycowych koloni rolniczych, które miały żywić Matkę Ziemię. Partia rosła w siłę, ludzie dostali żytniej... pardon, żyli dostatniej, aż tu w 2069 roku na Niebieskiej Planecie wybuchły zamieszki mające na celu obalenie CLD i wprowadzenie rządów demokratycznych. Zadymy co prawda zostały krwawo stłumione, ale ziarno wolności zostało już zasiane. Niedługo po rozruchach, kolonie ograniczyły ilość przysyłanego na Ziemię pożywienia o jedną czwartą. W odpowiedzi na takie niegodne zachowanie, CLD wstrzymało dostawy minerałów, rud i innego zaopatrzenia na Księżyc. To z kolei wkurzyło lunarnych osadników tak bardzo, że w kilka dni później kolonie ogłosiły rebelię i zaczęły przygotowania do wojny o niepodległość.

I tu zaczyna się twoja rola, wcielasz się bowiem w postać jednego z rebeliantów. Na rozkaz dowództwa wykonujesz najróżniejsze misje: od zwykłych (rozwal wszystkich i wróć do bazy) do takich, w których rozwalasz tylko jedną, specjalnie oznaczoną postać, szczególnie drażniącą twojego szefa. Jako że REBEL MOON RISING to typowy shooter fpp — akcję gry będziesz obserwować z oczu postaci, a śmierć i zniszczenie siać będziesz umieszczoną na środku ekranu bronią.





Dzieła destrukcji dokonywać będziesz na solidnie zaprojektowanych planszach, ulokowanych w przeróżnych sceneriach. W lokacjach znajdziesz wiele ogromnych sal, wąskich korytarzy i rozmaitych zaułków, za którymi można się schować i ostrzelać plecy wszystkim patafianom, którzy weszli w twoje pole widzenia.

Niestety, specjaliści z GT Interactive Software przekonali mnie, że solidnie nie znaczy ładnie, gdyż grafika gry jest po prostu fatalna. 99% ścian ustawiono pod kątem prostym do podłoża i „pomalowano" na taki sam przybijający kolor na ogromnych obszarach sięgających nierzadko i jednej dziesiątej planszy. Podobnie źle sprawa ma się z przeciwnikami. Są oni płascy i kiepsko animowani. Wyglądają podobnie do tych z DOOM 64 na Nintendo 64. Tam było to wywołane brakiem miejsca na cartridge'u, ale na kompakcie jest przecież aż 650 MB, a w razie potrzeby można przecież dodać drugi i stworzyć wrogów, wysyłanie których do krainy wiecznych łowów wiązałoby się z przyjemnymi przeżyciami natury estetycznej.

Nie można się przyczepić jedynie do systemu zmiennych źródeł światła. Łuny towarzyszące każdemu wystrzałowi mają również zastosowanie praktyczne: w grze jest wiele miejsc, w których wysiadła elektryczność. Zamiast błądzić po omacku, możesz sobie po prostu postrzelać — w ten sposób rozproszysz ciemności.

W grze wprowadzono kilka innowacji. Po pierwsze, zasoby energii nie są już przedstawiane w postaci wskaźnika procentowego, lecz jako fioletowy pasek u dołu ekranu — co uniemożliwia dokładne określenie jej ilości i mocno irytuje. Druga zmiana dotyczy powietrza. Nie jest ono już ogólnie dostępne, tak jak w poprzednich doomoklonach. Tu bohater targa na plecach butlę z drogocennym gazem, a gdy w butli pokaże się dno, twój twardziel umrze w strasznych męczarniach. Moim zdaniem wprowadza to tylko niepotrzebną nerwówkę. Mało co tak wkurza człowieka jak tykający zegar i śmierć na sekundę przed ukończeniem zadania. A stres prowadzi do chorób serca, alkoholizmu i impotencji.

Na koniec, słowo zachęty: w REBEL MOON RISING z pewnością warto pograć, pomimo wszystkie jej niedociągnięcia, graficzne i merytoryczne. Doskonale zaprojektowane (choć niezwykle wręcz brzydkie) mapy świetnie nadają się bowiem do podnoszenia umiejętności walki z ukrycia. Przydatnych tak na Księżycu, jak i na Cerberonie.

RooS Korecki

TOTAL ANNIHILATION
CORE CONTINGENCY



Koniec panowania STARCRAFT. TOTAL ANNIHILATION powraca w chwale, depcząc po drodze trupy konkurentów. Ta gra była, jest i przez jakiś czas będzie absolutnie najlepszym RTS-em jaki można kupić.

Miesiąc temu dość szczegółowo opisałem fabułę TA:CC, dlatego teraz nie będę się nad nią rozwodził — chodzi o ostatniego żywego Commandera Core, próbującego wraz ze swą armią przejąć kontrolę nad naładowanym mocą artefaktem obcej rasy. ARM także chce położyć na nim łapę (a raczej mechaniczny chwytak), co oczywiście kończy się konfliktem. Znowu wybucha wojna, w której ty, graczu, jesteś jednym z dowódców.

Dwadzieścia pięć nowych map dla trybu single player, to dwa razy po tuzinie map na kampanię każdej ze stron oraz jedna mapa dla mini–hiper–kampanii ARMu. Kampanii składającej się z jednej misji, ale za to jakiej! Na gigantycznej mapie (nie radzę odpalać bez 64MB pamięci) znajduje się bliżej nieokreślona ilość wojsk Core oraz kilka Krogothów. Czym jest Krogoth? Wspominałem w poprzednim numerze — to ogromny robot, wyposażony w Annihilator (strzela najmocniej ze wszystkich dział w grze), dwie baterie plazmowe strzelające z siłą Goliatha oraz całkiem skuteczne rakiety przeciwlotnicze. Jego pancerz ma ponad 29.000 punktów, wytrzymuje więc bezpośrednie uderzenie rakietą atomową. Zniszczyć coś takiego jest NAPRAWDĘ trudno.



Misje dla jednego gracza są ciekawe, aczkolwiek nieco przydługie. Poziom trudności jest wyższy niż w oryginalnej grze, już w pierwszej można budować prawie wszystkie dostępne w grze jednostki (jednostki morskie — na początku gry nad wodę wystają tylko rafy koralowe). W każdym ze „światów" (planet) rozgrywają się dwie–trzy misje, po czym gracz przenosi się na nieznane tereny. Szczególnie podobał mi się Lush World i Urban World. Najbardziej upierdliwe są deszcze meteorytów, niszczące po kolei generatory energii i metalu.

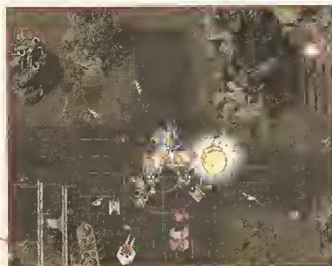
Na koniec kilka słów o jednostkach: jest ich teraz baaaardzo duuuuużo. Dla każdej ze stron stworzono około pięćdziesięciu nowych zabawek. Razem daje to nieprawdopodobną liczbę 250 jednostek dostępnych w grze. Największa zmiana zaszła „w temacie" morza — do dyspozycji gracza oddano podwodne ekstraktory metalu, fabrykę samolotów, a nawet reaktor jądrowy! Pewnej modyfikacji uległy taktyki gry wieloosobowej — korzystając z poduszkowców można ominąć Zęby Smoka przeciwnika i zrobić mu wjazd do bazy „od zawietrznej". Poza tym, dzięki podwodnym złożom metalu, w większości przypadków panowanie na wodzie jest kluczem do zwycięstwa. Kilka statków z zamontowanymi na pokładach flakkerami (Archer) spowoduje, że przeciwnik zapomni o atakach z powietrza.

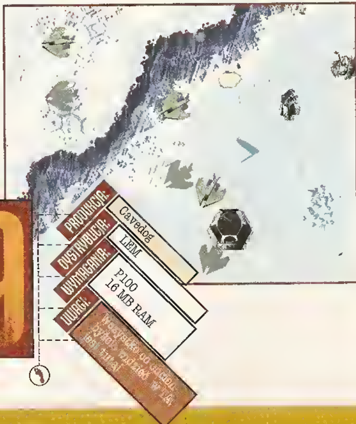


Na płytce znajdziecie również edytor map, którym posługują się twórcy gry. Narzędzie to jest stosunkowo proste w użyciu — kilka dni po instalacji pojawił się pierwszy poziom „Made in Granet" — Bay of the Pigs. Mapki składa się niczym z klocków, chociaż dopasowanie poszczególnych kawałków tak, żeby na powierzchni nie było widać żadnych rys, fałd czy krzywych tekstur, zajmuje naprawdę sporo czasu.

Dla mnie STARCRAFT umarł. Schematyczność rozgrywki, mała liczba jednostek oraz przestarzały, „bitmapowy" wygląd, nie dają tej grze szans w rywalizacji z TOTAL ANNIHILATION. Jest tylko jedno „ale": do pełnej przyjemności, szczególnie w trybie multiplayer, konieczny jest mocny sprzęt — najlepiej Pentium 2 i 64MB RAM. Takie czasy.

• Kupujcie CORE CONTINGENCY, nawet jeśli nie macie oryginalnej gry. Nie jest wymagana. TA:CC to dodatek doskonały.





9

PRODUKCJA: Cavedog
DYSTRYBUCJA: LEM
WYMAGANIA: P100, 16 MB RAM
UWAGI: [illegible]

REDNECK RAMPAGE: RIDES AGAIN



Po butelce whisky i sześciu kotletach strzela się pawia... to jest, kurami.

Biorąc do ręki pudełko z REDNECK RAMPAGE: RIDES AGAIN przypomniałem sobie pierwszą część tej gry. Była całkiem niezła i potrafiła wciągnąć. Zrealizowano ją jednak w kiepskiej technologii pseudo 3D. Z tym większym podnieceniem rozpocząłem instalację: nie mogłem się już doczekać, kiedy wreszcie postrzelam sobie do „polygonowych" rolników uzbrojonych w śmiercionośne pukawki.

Z intra dowiedziałem się, że statek „ufoków-komunistów" (miał narysowaną czerwoną gwiazdę na burcie i na milę czuć było od niego spaczoną ideologią) rozbił się gdzieś na odludziu w USA. Okoliczni wieśniacy musieli przerwać spokojne życie, wziąć w garść giwery i ponownie skopać tyłki Obcym.

Gdy intro dobiegło końca, moim oczom ukazał się przygnębiający widok. Wszystkie postacie były płaskie jak plakaty wiszące na mojej ścianie. I niezależnie z której strony do nich podchodziłem, zawsze ukazywał mi się taki sam przód albo tył — nigdy bok; zupełnie jakby wrogowie byli tylko makietami zrobionymi z dykty. Ale to jeszcze nic w porównaniu ze straszącymi ze wszystkich stron ogromnymi pikselami. W stosunku do części pierwszej pod względem graficznym nie zmieniło się NIC, dosłownie NIC. Jak postacie były płaskie i kanciaste, tak są dalej. Nic to, pomyślałem, zacisnąłem oczy i z zamkniętymi zębami ruszyłem do boju przez wszystkie 14 poziomów podzielonych na dwa epizody.

Zacznę od tego, że gra jest trudna i wiele razy korzystałem z funkcji LOAD. Wędrówka była jednak przyjemna. Poszalałem sobie w rytm muzyki country. Siedząc na uzbrojonym w dwa karabiny maszynowe motorze, wymiatałem z szosy wrogo nastawionych rockersów, ślizgałem się na ślizgaczu wodnym i z zamontowanego na dziobie moździerza ostrzelałem wszystko, co pod lufę wlazło. Ale to nic w porównaniu do przyjemności, jaką daje rażenie wroga z kuszy ładowanej... wybuchowymi kurami. Ptaszyska lecąc do celu przeraźliwie gdaczą, a potem w powietrzu lata pełno białych piór... Podobało mi się też przetrząsanie starych ruder i opuszczonych spichlerzy w poszukiwaniu whisky czy steków, które można schować do plecaka i w razie potrzeby spożyć, odzyskując część cennej energii życiowej. I tu rada. Jeśli posiadasz już np. trzy steki, a znalazłeś następne, to przed wzięciem nowych zjedz stare: tak czy siak, w plecaku znajdzie się ich tylko sześć.

Największym atutem programu jest jego atmosfera, klimat zatęchłej, amerykańskiej wsi. Strzela się do wszystkiego, co się rusza — i swoich, i Obcych. Fajniej jest jednak rozwalać prymitywnie wyglądających mieszkańców prowincji niż potwory rodem z koszmarów sennych. Klimat ten, w połączeniu ze śmiesznymi gagami typu: wrogowie grający na ulicy (a raczej na prerii) za datki, tworzy swojską atmosferę, dzięki której w RRRA da się pograć. Gra dostałaby pięć punktów, gdyby nie fakt, że poza kosmetycznymi zmianami nie różni się ona niczym od części pierwszej. A skoro tak, to nie ma co wydawać forsy na „nowy" produkt, tylko swobodnie można sobie pograć jeszcze raz w „stary". Ale jeśli nie grałeś w część pierwszą, QUAKE ci się znudził, a chcesz pograć w jajcarskiego klona DOOM, to nic nie stoi na przeszkodzie, byś zakupił REDNECK RAMPAGE: RIDES AGAIN i cieszył się nią w beztroskie letnie dni.





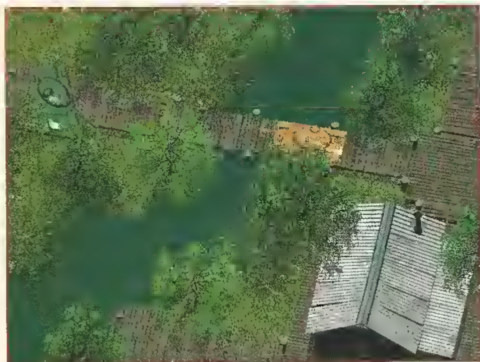




4

PRODUKCJA: Interplay
DYSTRYBUCJA: CD Projekt
WYMAGANIA: P90, 16 MB RAM, 200 MB HDD
UWAGI:

Mamut Wojski



Plastik okazuje się być doskonałym materiałem na żołnierzy.

ARMY MEN

Firma 3DO już od dłuższego czasu kusi swoim najnowszym dziełem — ARMY MEN. Skąpo dozowane przecieki do prasy wymusiły na graczach samodzielne dociekanie plusów i minusów nadchodzącego tytułu. Co ciekawe — to marnej jakości screeny oraz kilka pustych zdań spowodowały, że zarówno młodzi gracze jak i starzy wyjadacze ujrzeli w ARMY MEN pewny hit, grę, która tchnie ducha nowości w mocno nadpsuty już gatunek strategii czasu rzeczywistego. Pomyłka była potworna. ARMY MEN ma z RTS tyle wspólnego, co Metallica z satanizmem albo denaturat ze spirytyzmem.

Tym większe było me zdziwienie, gdy po uruchomieniu gry, miast budynku macierzystego oraz kilku budowlańców, ujrzałem stojącego samotnie żołnierza. Jak się okazuje, ARMY MEN to rozgrywająca się w realiach wielkiej wojny... gra zręcznościowa. Jest to jednak gra nietuzinkowa i fakt, że należy do gatunku wymagającego bardziej zręczności palców niźli szybkiego główkowania wcale nie zmniejsza jej atrakcyjności. Najnowszy produkt 3DO rzuca graczy w sam środek konfliktu pomiędzy dwoma mocarstwami: Tan i Green. Celem agresji wielkiego imperium Tan jest małe państewko należące do Green. W tym miejscu należy dodać, że mieszkańcy obu państw są zrobieni z... plastiku. Właśnie. Jako plastikowy żołnierzyk będziemy walczyć z innymi, plastikowymi żołnierzykami. Swoistego komizmu sytuacji dodaje fakt, że wojna (mimo iż toczy się pomiędzy zabawkami) jest naprawdę brutalna i bezpardonowa. Po prostu - rzeź.

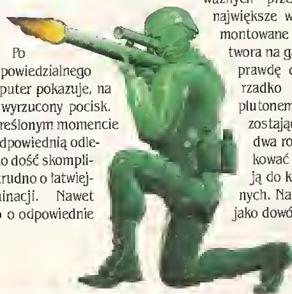
GO, GO, GO, MARINE

Akcja gry obserwowana jest z lotu ptaka.



Dzięki temu, bardziej realistycznie mogło zostać odwzorowane używanie takich morderczych zabawek jak moździerz bądź granat. Po naciśnięciu klawisza odpowiedzialnego za strzał (lub rzut), komputer pokazuje, na jaką odległość zostanie wyrzucony pocisk. Zwolnienie klawisza w określonym momencie zaowocuje strzałem na odpowiednią odległość. Wprawdzie brzmi to dość skomplikowanie, ale w praktyce trudno o łatwiejszy sposób eksterminacji. Nawet w ogniu walki nietrudno o odpowiednie wymierzenie. Kierowany przez gracza sierżant armii mocarstwa Green (skądinąd mówiący i zachowujący się jak niepoprawny marine) może biegać i skradać się, kucać i chować przed kulami wroga. Poza tym, potrafi celnie strzelać i daleko rzucać, a także turlać się i prowadzić pojazdy. Strzelanie z przysiadu lub z pozycji leżącej pozwala żołnierzowi na dokładniejsze wycelowanie. Słowem — nasz podopieczny potrafi wszystko, co dobry żołnierz potrafić powinien. I tylko od zdolności kontrolującego go gracza zależy, jak długo podopieczny będzie hasał bez kulki wroga w ciele.

Co ciekawe, akcja gry nie ogranicza się do samego wymiatania z karabinem w ręku. Obszerny teren gry może być pokonywany za pomocą czołgów, ciężarówek i wozów bojowych. Praktycznie każdy pojazd wyposażony jest we własne narzędzia eksterminacji — karabin oraz ciężkie koła, gniotące nierozważnych przechodniów. Oczywiście, największe wrażenie robi działo zamontowane na wieży stalowego potwora na gąsienicach. To oręż o naprawdę dużej sile rażenia. Nierzadko przyjdzie dowodzić plutonem zielonych marines. Pozostające do dyspozycji gracza dwa rozkazy — bronić lub atakować — całkowicie wystarczają do kontrolowania podopiecznych. Należy jednak pamiętać, że jako dowódca musisz dbać o zdro-



wie podwładnych. Podobnie jak w COMMANDOS, w ARMY MEN utrata ludzi jest nierzadko równoznaczna z przegraną. W niektórych misjach będzie także możliwe wezwanie posiłków oraz wsparcia lotniczego. Chłopaki w białych szalikach bez trudu zbombardują wskazany przez ciebie cel. Uważaj tylko, aby nie wskazać miejsca, w którym ty właśnie przebywasz.

ARMY MEN rozgrywa się w czterech zróżnicowanych strefach klimatycznych. I tak, przyjdzie walczyć na spalonej słońcem pustyni, na grząskim mokradle, w lesie, a także w górach. Strefy klimatyczne mają znaczący wpływ na zabudowania wroga. Na pustyni na przykład spotkasz potężne forty, zaś na mokradłach natkniesz się na wieżyczki oraz tartaki. Żołnierze, z którymi będziesz walczył, są jednak niezmiennie tacy sami — koloru khaki. Nie wiadomo, czy spowodowane to zostało brakiem miejsca, chęci czy czasu. Na karb tego ostatniego trudno jest jednak zwalić to niedociągnięcie — premiera gry była wszak kilkakrotnie odkładana. Ta niedoróbka rekompensowana jest jednak mnogością morderczego sprzętu, jaki wpadnie w plastikowe łapki naszego wojaka. Można dziurawić przeciwników z karabinu maszynowego, palić ich miotaczem ognia, kłaść im pod nogi miny, a także grzać do nich z moździerza lub rakietnicy. Ofiary tych ostatnich, dogorywają rozerwane na kawałki lub po cichu zastygają w kałużach stopionego plastiku... Szczególnie fajną akcją jest „karczowanie" za pomocą moździerza zagajnika, w poszukiwaniu ukrywającego się tam oddziału. Pamiętacie południowoamerykańską dżunglę na końcu filmu „Predator" z niezapomnianym Arnie w roli głównej? Po przejściu plastikowej armii, lasy w ARMY MEN wyglądają bardzo podobnie. Poza tym, można także posługiwać się wykrywaczami metalu i zabawić w regularnego sapera (odnalezione miny można zostawić odkopane lub spróbować je rozbroić). Bardzo pocieszną rzeczą są ładunki wybuchowe. Jak zapewne nietrudno się domyśleć, dzięki nim niejeden budynek legnie w gruzach.

ROZDZIAŁ TECHNICZNY

Grafika, mimo iż ma swój urok, mogłaby być nieco bardziej dopracowana. Chociaż trudno jest zarzucić jej nieczytelność bądź niechlujne wykonanie, sądzę, że pod tym względem autorzy z 3DO mogli postarać się trochę bardziej. Może to przez niewielką liczbę kolorów, może przez dyskretną monotonię, grafika ARMY MEN nie zabija. Pod tym względem gra bliższa jest (także siermiężnemu) GRAND THEFT AUTO — chociaż, z drugiej strony, tam wprowadzona została obsługa akceleratorów graficznych. Po tak długim czasie powstawania, spodziewaliśmy się mimo wszystko czegoś więcej niż marna oprawa, jaką zafundowali nam graficy z 3DO.

Znacznie lepiej prezentuje się warstwa dźwiękowa ARMY MEN. Każdy trafiony boleśnie krzyknie przed śmiercią, stukot karabinów maszynowych brzmi niezmiennie słodko, zaś eksplozje powodują, że nie tylko głośniki, ale i ekran drży niepewnie! Wspominając o dźwięku, nie sposób przemilczeć kwestii odzywek kierowanego przez gracza żołnierza. Ten koleś, podobnie jak Duke, ma swoją osobowość! Komentuje co lepsze akcje, a i zdobycie nowej broni podsumuje jakimś trafnym tekstem. „I love the smell o' napalm in the morning" już nie robi takiego wrażenia, kiedy usłyszy się diaboliczny śmiech marine'a po znalezieniu moździerza bądź rakietnicy. Gdy stan jego zdrowia niebezpiecznie spadnie, żołnierzyk potrafi rozdzierająco krzyknąć lub, dzielnie znosząc ból, wymownie sapnąć. Takie smaczki naprawdę chwytają za serce.

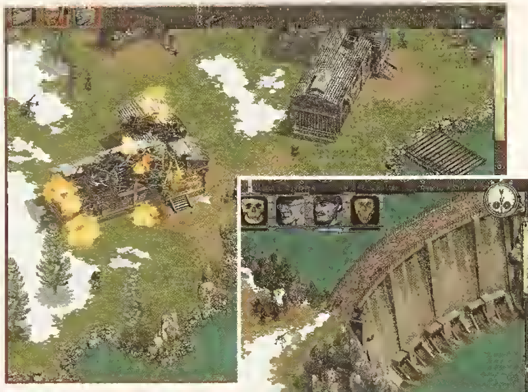
Na koniec warto wspomnieć o bardzo dobrze przygotowanym poletku treningowym, na którym każdy niedoświadczony wojak powinien podnieść swe umiejętności. Boot Camp, bo tak nazwali autorzy tę misję, pozwala na przetestowanie praktycznie wszystkich występujących w grze broni oraz większości sprzętu jaki przyjdzie użyć we właściwych misjach. Dowódca twardym głosem wydaje polecenia i zapewniam, że robi to w taki sposób, że trudno jest nie zrozumieć jego przekazu. Kolejne, pogrupowane w kampanie misje są zróżnicowane, lecz trochę trudno jest im wyrwać się ze schematu „One Man Army". W przeciwieństwie do wielu innych gier, poruszających tematykę wojskową (wojenną), w ARMY MEN, kierowany przez gracza żołnierz jest gwiazdą tego ponurego przedstawienia. Na niego czekają najtrudniejsze zadania — ratowanie osaczonych żołnierzy, ochrona wypełnionej towarem ciężarówki czy infiltracja najeżonego gniazdami cekaemów bunkra. Mimo iż gracz może wezwać posiłki, bombowce oraz rekonesans, trudno jest wyzbyć się wrażenia, że wszystkie misje wykonuje się zupełnie samemu. Wrażenie to znika jednak po odpaleniu trybu multiplayer. ARMY MEN hasa na najsłynniejszych chyba serwerach — HEAT oraz Mplayer.

...

ARMY MEN z pewnością przypadnie do gustu wielbicielom wojskowego odjazdu. Po ukończeniu kilku misji gry spojrzysz zapewne na kłębiące się w pudełku ołowiane żołnierzyki nieco inaczej, a także „Toy Story" obejrzysz z nieco węższym niż dotychczas uśmiechem. Jak widać, armie, którymi dowodzą zazwyczaj mali chłopcy, nie traktują swych bojów jak zabawę. Powiem więcej — ich walki rozgrywane są z morderczą powagą.

7

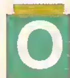
PRODUKCJA: 3DO
DYSTRYBUCJA: Mirage
WYMAGANIA: P90 16 MB RAM 40 MB HDD
UWAGI: Plastik, Wojna, Dobra zabawa



Mamut!!

COMMANDOS [BEHIND ENEMY LINES]

„Działa Nawarony", „Parszywa Dwunastka", „Złoto dla zuchwałych" i „Komandosi Nawarony" w jednym. Tego jeszcze nie było. Tylko dla orłów.



O COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES piszemy dopiero teraz — kilka tygodni po ruszeniu oficjalnej strony internetowej, wydaniu kilku różnych wersji demonstracyjnych oraz opublikowaniu przez wydawcę kilkudziesięciu screenshotów z akcji. Oparcie się boomowi na wszystko, co z produkcją związane, pozwoliło nam na spokojne rozważenie tak pozytywnych, jak i negatywnych aspektów COMMANDOS. Od momentu pierwszej informacji, jaką otrzymaliśmy na temat C:BEL, w grze wiele zdążyło się zmienić. Dziś wiemy już wystarczająco dużo, by dokonać oceny.

Prac nad grą podjęła się, nieznana dotąd, hiszpańska firma Pyro na zlecenie znanej z tytułów zarówno świetnych jak i niedopracowanych firmy Eidos Interactive. Zespół autorski miał należyte zaplecze, a finansująca przedsięwzięcie gigantyczna korporacja uważnie kontrolowała poczynania programistów. To dlatego właśnie COMMANDOS od początku rozpatrywany był jako potencjalny hit. I słusznie — gra zawiera tyle radujących serce elementów, że okrzyknięto ją nowatorską i rewolucyjną. Przejdźmy jednak do konkretów.

BEHIND ENEMY LINES to gra zręcznościowa z silnymi podobieństwami do JAGGED ALIANCE. Pod rozkazami gracza jest kilku ludzi, a rozkazy wydaje się po uprzednim kliknięciu na postaci lewym klawiszem myszy. W stosunku do JA, istota programu została jednak uproszczona, a rozgrywka z systemu turowego przeniosła się w czas rzeczywisty. Ma to swoje plusy — przez cały czas grze towarzyszy napięcie, zaś w żyłach gracza płynie czysta adrenalina.

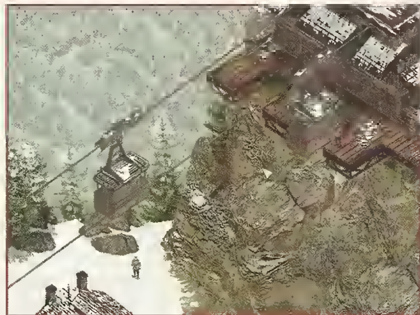


ZA LINIAMI WROGA

Gra osadzona została w realiach II Wojny Światowej. Zostajesz dowódcą brygady komandosów, przeznaczonej do najniebezpieczniejszych zadań na terenach zajętych przez III Rzeszę. Brygada składa się z najbardziej zdegenerowanych, a zarazem najlepszych żołnierzy. Szeregowemu Rene Duchampowi przypisuje się wykolejenie trzech pociągów, wysadzenie czternastu czołgów oraz patologiczną nienawiść do Niemców. Jerry McHale, skazany na 14 lat za pobicie oficera, wsławił się akcją, gdy odcięty od reszty oddziału, nieuzbrojony, wkradł się do bunkra wroga i „wyeliminował" w nim 16-osobową grupę żołnierzy Wehrmachtu. Sid Perkins na lotnisku Tamet zniszczył ogniem karabinu maszynowego osiem stojących na pasie startowym myśliwców, a gdy skończyła mu się amunicja, staranował samochodem cztery kolejne samoloty. W akcji odniósł rozległe oparzenia III stopnia. Pełna lista osób i ich czynów zajęłaby grubo ponad dwie strony, starczy zatem rzec, iż przyjdzie ci pracować z zawodowcami. To się dobrze składa, gdyż w każdej misji stajesz w obliczu przeważającego liczebnie przeciwnika, który może wezwać na pomoc dodatkowe siły. Dlatego właśnie trudno w grze o sceny zupełnego szaleństwa, desperackich ataków i heroicznych działań komandosów. Hitle-



rowcy, nie dość, że jest ich więcej, są zawsze lepiej uzbrojeni. Zwykły pistolet nie ma większych szans w starciu z Schmeisserem, a nawet z dobrą strzelbą. Powinieneś preferować partyzantkę i ataki z zaskoczenia. Jest to, szczerze mówiąc, jedyna metoda przetrwania. Należy umieć robić użytek ze środowiska, w którym toczy się walka: wszyscy żołnierze potrafią biegać, chodzić i czołgać, zaś uzdolnieni — pływać i wspinać się. Bardzo ważne jest także odpowiednie wykorzystywanie umiejętności i ekwipunku poszczególnych żołnierzy. Każdy z nich charakteryzuje się bowiem innymi kompetencjami. I tak, mamy: snajpera, specjalistę od ładunków wybuchowych, specjalistę od działań pod wodą (szeregowy James Blackwood nosi w plecaku składany ponton, a także zestaw do nurkowania, co potwornie go spowalnia), lekarza etc. etc. Należy jednak pamiętać, że nie w każdej misji masz do dyspozycji cały zespół. Niektóre zadania pozwalają na wykorzystanie jedynie dwóch, góra trzech żołnierzy. Nie utrudzisz się jednak przygotowaniem odpowiednich ludzi do odpowiednich zadań: to komputer przydziela żołnierzy. Nie możesz pozwolić sobie na straty w ludziach. Dowództwo nie godzi się na powrót uszczuplonej ekipy, a uzupełnienia są niedopuszczalne.





Misje są zróżnicowane i piekielnie trudne. Już pierwsze zadanie, tj. zniszczenie radiostacji w Skandynawii, rzuca cię na głębokie wody. Dodajmy do tego brak misji treningowych, a otrzymamy obraz gry stworzonej z myślą o ambitnych graczach, których nie zniechęcą początkowe niepowodzenia, a klęsk — zapewniam — będzie wiele. Udzielane przez pułkownika Smitha wskazówki stają się wraz z biegiem wydarzeń lakoniczniejsze, zaś z każdą misją napotykać będziesz coraz większy opór przeciwnika. Zniszczenie położonego głęboko w norweskich lasach centrum radiowego wyda się po pewnym czasie błahostką. Wszak będziesz musiał wysadzić w powietrze zbiorniki paliwa w silnie strzeżonym obozie szkoleniowym Wehrmachtu, zająć lotnisko, zniszczyć tamę i most, zatopić okręt podwodny, zatrzymać pociąg przewożący gigantyczne działa...





THE ART OF WAR

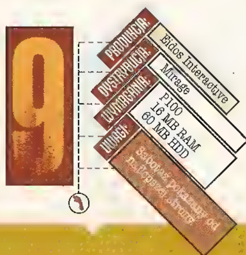
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES urzeka grafiką. Na każdym kroku widać przywiązanie autorów do szczegółów. Już pierwszy rzut oka na płynącą rzekę wystarczy, aby cichutko pisnąć z zachwytu. Graficy z Pyro to prawdziwi mistrzowie. Każdy z naszych podopiecznych wygląda zupełnie odmiennie. Także i postacie przeciwników robią ogromne wrażenie — znudzeni wartownicy palą papierosy (nawet, gdy umrą, papieros tli się jeszcze przez chwilę) lub rozglądają się po okolicy. Spacerujący po śniegu ludzie zostawiają ślady, które po jakimś czasie zanikają. Spalone budynki tlą się, gdy wygaśnie ogień, pulsując czerwonymi i pomarańczowymi punkcikami. I te kolory — świat gry naprawdę żyje! Gra pracuje w rozdzielczościach 640x480 oraz 800x600, zaś wspomagana technologią MMX — w 1024x768. Wadą jest brak możliwości obrotu kamery, bo gdy postać stanie za ciężarówką lub budynkiem, staje się niewidoczna. Na koniec warto wspomnieć o możliwości sprawdzania pola widzenia przeciwników. Po kliknięciu na odpowiednią ikonkę, pojawia się zielony trójkąt z wierzchołkiem przy wybranej postaci i bardzo czytelnie obrazuje, co jest w stanie ona zobaczyć.

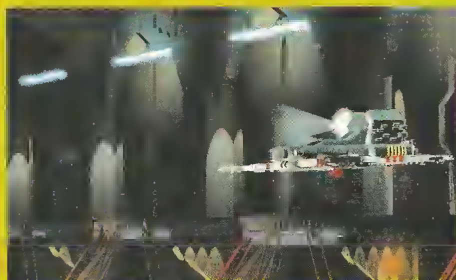
10/10?

Prawdziwe arcydzieło. Warto chociaż na chwilę wbić się w komputerowy mundur i poczuć się jak ci dzielni ludzie, którzy przyczynili się do powstrzymania hitlerowskiej fali okrucieństwa, terroru i zbrodni. Hitler kaputt!









CYBERSTORM 2: CORPORATE WARS

Resetka

W 1996 roku Sierra wypuściła na rynek grę pt. MISSION FORCE: CYBERSTORM. Gracz dowodził w niej ogromnymi maszynami bojowymi zwanymi Hercami, podstawą armii wszechwładnej korporacji Unitech Consortium. Te chromowane potwory pilotowali organiczni żołnierze, tzw. Biodermy, będący na stałe połączeni z maszynami. Pod sztandarami Unitechu zdobywaliśmy kolejne planety i gnębiliśmy wrogą korporację Cybrid.

Minęły dwa lata i oto gra doczekała się kontynuacji — CYBERSTORM2: CORPORATE WARS. Akcja gry toczy się w 3569 roku w systemie gwiezdnym Typhoeus. Tym razem przyjdzie nam rywalizować z aż ośmioma innymi korporacjami. W sumie jest więc dziewięć korporacji, a my wybieramy, dla której z nich warto walczyć i zdobywać forsę. Potem musimy wytypować planetę oraz miejsce na jej powierzchni, w którym stanie nasza baza. W niej będziemy konstruować oraz produkować nowe Herce (Vehicle Facility) i Biodermy (Bioderm Facility), analizować doniesienia wywiadu o kondycji przeciwników, dokonywać wyboru misji (Command Center). Stąd też będziemy „wystrzeliwać" rakiety kosmiczne, transportujące nasze oddziały na planety, na których ma być wykonana misja. Podczas misji na planetach akcja gry przedstawiona jest w stylu RTS, czyli mamy klasyczny widok terenu z góry, grupę jednostek oraz walkę w czasie rzeczywistym. Na tym jednak podobieństwo do RTS się kończy. Nie ma możliwości budowania budynków



na takim terenie. Nasza baza to oddzielny, prawie statyczny ekran, na którym umieszczono wizerunki budowli, coś a la MASTER OF ORION.

Na początek siły, którymi dowodzimy, są bardzo skromne: tylko dwa słabe mechy. W miarę zdobywania gotówki, ziemi i stopni wojskowych, będziemy mieli dostęp do coraz większej liczby coraz lepszych jednostek — w grze jest ich ponad 20 typów, nie licząc czołgów i maszyn sił powietrznych. Żeby polepszyć naszą sytuację, musimy zdobyć pieniądze.



Podstawowym źródłem dochodów są kopalnie. Musimy więc szybko zawładnąć kilkoma z nich — w tym celu należy wybrać jedną z misji Mining. Kiedy już zapewnimy sobie w miarę stały dopływ gotówki, powinniśmy zająć się wzmocnieniem i rozbudową naszej bazy. Każda z budowli może być — za odpowiednią zapłatą — upgrade'owana — max do piątego levelu (na początku gry większość budynków ma poziom pierwszy). Inwestycje zwiększą rozmach naszych działań, jednak jeżeli zależy nam na wygranej, to nie możemy siedzieć bezczynnie w bazie. Czas zacząć wykonywać misje. Ogólnie można je podzielić na cztery rodzaje.



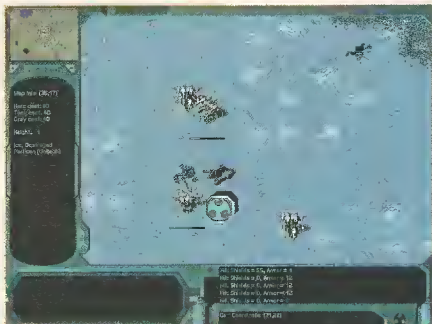
Pierwszy z nich to Mining. Patrol — wiadomo, obchodzimy określone tereny i bronimy ich przed intruzami. Exploration pozwoli nam zbadać nieznane tereny (nie posiadamy ich map) i zebrać ciekawe wyposażenie. Ostatni typ misji to po prostu wyprawy przeciwko wybranej korporacji. Od czasu do czasu pojawiają się także misje specjalne, np. likwidacja zbuntowanego Bioderma. Każde pomyślne wykonanie danej

STORM2

ATE

misji, oprócz zapłaty może też przynieść nam niespodziewany bonus np. premię pieniężną lub awans.

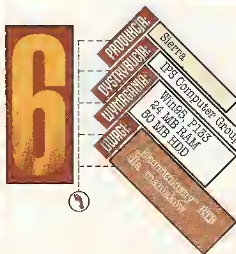
W grze wyraźnie widać, że walka jest tylko środkiem, a nie celem samym w sobie. Większe znaczenie mają strategia zarządzania zasobami, rozwój techniczny czy produkcja. Przygotowania często zabierają dużo więcej czasu niż sama misja. Z niektórymi korporacjami możemy w ogóle nie zmierzyć się na polu walki, jeśli wcześniej doprowadzimy je do załamania gospodarczego i w ten sposób zmusimy do opuszczenia systemu.



W stosunku do pierwszej części, w CYBERSTORM 2 podstawowe zasady gry pozostały takie same, zmieniona została natomiast oprawa graficzna oraz wprowadzono kilka nowych opcji. Zrezygnowano z prezentacji terenu walki w postaci krajobrazów złożonych z heksagonalnych pól, co nie wydaje mi się dobrym pomysłem. Tamten sposób dobrze oddawał trójwymiarowość terenu, obecne krajobrazy wydają się płaskie, monotonne i zbyt rozległe (polacie pustej przestrzeni). Pojawiła się opcja maskowania jednostek (cloaking) oraz miny. Kolejną zmianą jest wprowadzenie możliwości wyboru gry w czasie rzeczywistym lub w turach. W przeciwieństwie do części pierwszej, rozgrywka turowa sprawia wrażenie czysto dekoracyjne, w praktyce nie warto zawracać sobie nią głowy. W CI rozwój techniczny był generowany losowo: ot, czasami dotowaliśmy jakiś supermoduł czy ekstra Herca. Teraz, dzięki opcji badań naukowych, sami możemy stworzyć coraz doskonalsze skanery, komputery, bronie, napędy czy osłony naszych Herców. Oczywiście, im więcej inwestujemy, tym szybciej zobaczymy efekty pracy naukowców. Wszystko w tej grze rozbija się o pieniądze.

CYBERSTORM2 nie przypadł mi do gustu. Nie znaczy to jednak, że gra jest zła (oprawa graficzna i audio jest na wysokim poziomie). Po prostu jako zagorzała wielbicielka RTS z „krwi i kości" nie czułam się dobrze wśród tej ilości statystyk, komunikatów i całego tego gospodarczego zarządzania bazą. Nawet walka w czasie rzeczywistym jest skromnym odbiciem swoich wzorców (ograniczenie liczby jednostek, zbyt mała możliwość ingerencji w poczynania jednostek w czasie bitwy). Poleciłabym tę grę miłośnikom takich tytułów jak MAX czy ewentualnie MASTER OF ORION, czyli tym co lubią ekonomiczne aspekty takich gier. Konserwatywni wyznawcy klonów C&C, DIUNE 2 czy innych craftów powinni omijać tę pozycję z daleka.





KaYteck Bojowy

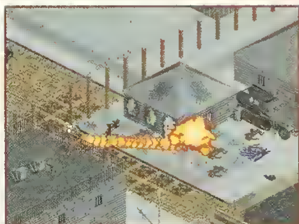
SOLDIERS

Dowodzenie na szczeblu taktycznym zespołem do zadań specjalnych jest dosyć trudne. Szczególnie, gdy strzela do ciebie wielki jak stodoła niemiecki czołg.

WOJENKO, WOJENKO...

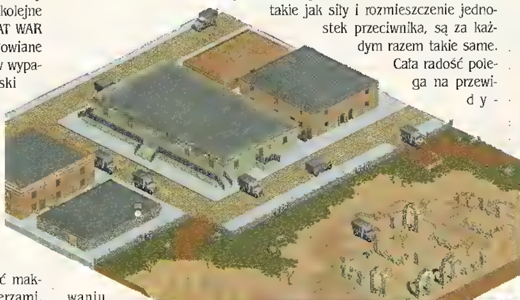
SOLDIERS AT WAR należy do popularnego gatunku gier rozgrywanych w systemie turowym. Do klasyki gatunku należą takie hity jak JAGGED ALLIANCE czy kolejne części UFO. W SOLDIERS AT WAR przyjdzie ci wbijać różne ołowiane rzeczy do niemieckich głów wypaczonych przez nazistowski system — wszystkie walki toczą się na frontach II Wojny Światowej. Gra nie wprowadza go gatunku zbyt wielu nowych elementów. Autorzy ograniczyli się głównie do kompilacji wcześniej wykorzystanych pomysłów — ale uczynili to sprawnie.

W grze możesz dowodzić maksymalnie ośmioma żołnierzami. Wybierasz ich z całego plutonu, wyposażasz, po czym zostajesz rzucony na pole walki, gdzie jesteś tylko ty w ośmiu osobach i banda szalonych fryców. Każdym z żołnierzy dowodzisz oddzielnie. Nie ma możliwości pogrupowania ludzi w większe sekcje. A szkoda, gdyż ciągłe przełączanie pomiędzy ośmioma zawodnikami bywa niekiedy dosyć męczące. Gra oferuje możliwość prowadzenia pojedynczych misji lub wzięcia udziału w kampanii, którą tworzą kolejno wykonywane pojedyncze misje. Na początku kampanii dostajesz pod komendę określoną liczbę żołnierzy. Kiedy któryś z podwładnych ginie, nie licz na uzupełnienia.



Zadania są różnorakie i na ogół zawierają jakieś smaczki. Będziesz czyścił plażę z min, czekają cię ataki na tajne bazy, likwidacja wysokich oficerów Wehrmachtu, będziesz zdobywał ważne budynki lub usuwał istotne umocnienia. Każde zadanie jest przemyślane i sprawnie zaplanowane. Przy tych misjach nieco gorzej wypada opcja losowo generująca zadania dla twojego zespołu. Algorytmy tworzące je nie są zbyt rozbudowane i często wygenerowane misje zbudowane są na podstawie bardzo podobnych szablonów.

Pojedynczych misji jest kilkanaście i ich jedynym mankamentem jest to, że są... jednorazowe. Jeśli jakąś ukończysz, nie bardzo będziesz miał po co do niej wracać — warunki brzegowe, takie jak siły i rozmieszczenie jednostek przeciwnika, są za każdym razem takie same. Cała radość polega na przewidywaniu sytuacji bojowej i sprawnym reagowaniu w różnych niespodziewanych sytuacjach. Wyrzynanie niemieckich żołnierzy może i jest zabawne, ale na krótką metę. Być może ucieczką od tych problemów jest opcja gry w sieci. SOLDIERS AT WAR obsługuje wszystkie standardowe rodzaje zespoleń komputerowych. Gra umożliwia też wspólną rozrywkę przez Internet. To nowość — dotychczas żadna taktyczna gra turowa nie oferowała walki przez Internet. Chociaż, szczerze mówiąc, nie jest to wielką zaletą — polscy gracze nie połączą się tłumnie z serwerami SOLDIERS AT WAR (dziękujemy ci, TPSA).







W BŁOTO!

Pole walki zbudowane jest w najprostszy ze wszystkich sposób. Cała mapa podzielona jest na siatkę kwadratów, zaś każdy żołnierz może patrzeć w jeden z ośmiu kierunków. Do tego dochodzi walka „w pionie" — gra, śladem rozwiązań z UFO, umożliwia wyświetlanie siedmiu różnych poziomów. I to właściwie wszystko. W tak określonym środowisku rozmieszczone są różne elementy — pojazdy, wielokondygnacyjne budynki, zasieki itd. Graficznie gra prezentuje się ładnie. Tutaj nie ma miejsca na jakieś specjalne bajery. Statyczne obrazki przygotowano rzetelnie i doskonale spełniają swoją rolę. Znacznie gorzej przedstawia się natomiast animacja. Wyświetlanie animowanych sekwencji to ewidentnie najgorszy element całej zabawy. Wydaje się po prostu, że firma SSI zdecydowała się na wypuszczenie nie do końca przetestowanego programu. Żołnierzyki wprawdzie poruszają się ładnie, ale... Po pierwsze, cały system jest straszliwie powolny.

AT WAR

Prawdopodobnie kod napisano z dużą dawką nonszalancji programistycznej i mniejszą — profesjonalizmu. Powolna praca to nie wszystko: często cały system po prostu wywala się i pokazuje animacje w zupełnie innych miejscach niż one powinny być. W dodatku bardzo niestarannie przygotowano walkę w pionie. Gdy wejdziesz żołnierzami do budynku i zajmiesz jakieś piętro, zobaczysz o co mi chodzi. System zaznaczania kompletnie się gubi. Wskazujesz jakiegoś żołnierza, po czym okazuje się, że wybrałeś zupełnie co innego. To jeszcze pół biedy. O wiele gorzej ma się sprawa z miejscami docelowymi. Załóżmy, że udało ci się wybrać żołnierza. Teraz chcesz, by poszedł do punktu A. Wskazujesz ów punkt, a twój podwładny miarowym krokiem rusza ku zupełnie innemu miejscu. Oczywiście takie wpadki nie zdarzają się cały czas. Wystarczy jednak, że taki „kwiatek" pojawi się trzy, cztery razy w misji i już wiesz co sądzić o autorch SOLDIERS AT WAR. Niestety, ostatnio panuje na rynku gier tendencja do jak najszybszego wypuszczania tytułów. Często odbywa się to kosztem jakości. Produkcja SSI jest tego doskonałym przykładem.





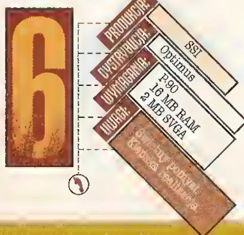
System turowy jest już dosyć dobrze znany wśród graczy. Gwoli przypomnienia i dla nowicjuszy: każdy zawodnik ma określoną liczbę punktów akcji. Każdy ruch, czy jakiekolwiek działanie (strzał, zamiana broni, przyklęknięcie, itd.) kosztuje pewną liczbę punktów akcji. W swojej turze wykorzystujesz punkty akcji twoich żołnierzy. Gdy punkty się kończą, kończy się tura i rusza się przeciwnik. Gdy wróg zakończy działania, znów jest twoja tura, do której przystępujesz z odnowionym zapasem punktów akcji.

W SOLDIERS AT WAR system walki pełen jest sprzeczności. Z jednej strony, wprowadzono wiele fajnych, pomysłowych i dopracowanych elementów; z drugiej, liczne są wpadki, rażące nawet przedszkolnych dowódców. Żołnierze mogą się poruszać na trzy sposoby — marsz, bieg i czołganie się. I od razu pojawia się pierwsze zadziwiające rozwiązanie — zwykły marsz „kosztuje" dwa razy więcej punktów akcji niż bieg! Rozumiem, że armia amerykańska jest doskonale wyszkolona i wszystko wykonuje się „w biegu", ale bez przesady! Drugą wpadką jest algorytm wybierania optymalnej drogi. Nie raz zdarzyło mi się, że moi żołnierze zamiast podążać do punktu docelowego najprostszą (i bezpieczną!) drogą, wybierali się na dzikie wędrówki, połączone z czołganiem się przez jakieś dziury. Może chcą wykazać się do awansu, ale tracą przy tym taką kosmiczną ilość punktów akcji, że przez dwie następne tury trzeba ich wyprowadzać z ruin. I pamiętaj, by wyprowadzać ich biegiem — zrobisz to najmniejszym kosztem. Ostatnie ewidentnie „dziwne" rozwiązanie to zachowanie się cywili. Otóż w środku walki, kiedy wszędzie latają granaty, zaś magazynki z nabojami kończą się szybciej niż paczki papierosów, na scenę wkracza jakiś cywil. Spokojnie maszeruje wśród gradu kul, rozmyślając o własnych problemach. Kulom się zaś nie kłania.



Mimo wszystko, gra niekiedy po prostu urzeka. Wyposażenie żołnierzy jest bardzo bogate. Od zwykłych pistoletów i karabinów, poprzez broń automatyczną, do miotaczy płomieni i ręcznych granatników. Do tego oczywiście masz różne rodzaje granatów, materiałów wybuchowych i kilogramy rozmaitego sprzętu dodatkowego. Klimat potyczek z wykorzystaniem tego arsenału jest bardzo wciągający. Sztuczna inteligencja przeciwników nie jest może szokująca, ale opracowano ją wystarczająco dobrze, by niemieccy żołnierze sprawnie wciągali cię w pułapki. Z drugiej strony, ośmiu twoich żołnierzy, wyposażonych w ciężki sprzęt, jest w stanie zrobić prawdziwe piekło z dowolnego kawałka terenu. Gdy akcja gry się rozkręci, szczególnie na większych planszach, jesteś świadkiem prawdziwej, małej, ale zaciętej wojny.

Szkoda, że autorom z SSI nie udało się ustrzec wpadek technicznych. Gdyby nie te liczne usterki, gra miałaby 8 jak w banku. Miejmy nadzieję, że wyjdzie niebawem jakiś patch lub upgrade, który usunie błędy programistów. No cóż, czekam na programowe posiłki, a póki co — okopuję się z oceną na pozycji „6".



PooH

SimSafari

Na początku było SimCity.

A potem zarządzaliśmy mrowiskiem, PGR-em, Ziemią (i jej ewolucją), wieżowcem, tropikalną wyspą i Bóg jeden wie, czym jeszcze. Drogą prostej indukcji można było więc przewidzieć, że kiedyś obejmiemy zarząd w parku safari.

Park safari to taki skrawek terenu, na którym zwierzęta żyją w warunkach zbliżonych do naturalnych, mogą być natomiast (i są) niepokojone przez gromady turystów w samochodach. Taki Park Jurajski, z hipopotamami zamiast triceratopsów.

Grać można w dwóch trybach — albo zakładamy park od początku, albo też decydujemy się na rozegranie jednej z misji (np. obóz zniszczony po pożarze, nadmierny rozpłód królików czy też zagrożenie kłusownictwem). W każdej z nich dostępny jest tutorial — co prawda dość ubogi (objaśnia tylko przeznaczenie poszczególnych ikon i ekranów), ale lepszy taki niż żaden.

Obszar gry składa się z trzech części — parku, wioski i obozowiska. Wioska, zamieszkana przez miejscową czarnoskórą ludność, jest źródłem siły roboczej. Tutaj można wynająć kierowców, zaopatrzeniowców, zwiadowców czy przewodników. Wioskę łączy z parkiem jeszcze jedna zależność — w przypadku przejściowych problemów finansowych, nasze safari jest dla mieszkańców podręcznym źródłem mięsa, skór, kości słoniowej itd. Jeśli więc zależy nam na ograniczeniu kłusownictwa, powinniśmy zapewnić zatrudnienie jak największej części sielskiej społeczności.

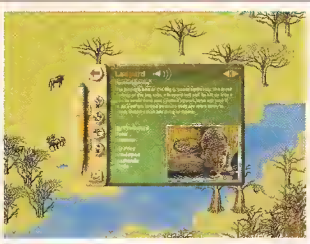
Obóz — tutaj przyjeżdżają turyści, tutaj robimy interesy. Zaczyna się oczywiście skromnie, od pary namiotów i wychodka. Z czasem jednak pojawiają się domki letniskowe, sale jadalne, basen i wreszcie amfiteatr (do wyświetlania filmów — przyrodniczych, oczywiście). W każdej chwili można zasięgnąć porady u doradcy finansowego. Od niego dowiemy się, jakich udogodnień najgłośniej domagają się turyści, jaki personel powinniśmy zatrudnić, czy też jakie zwierzęta powinny pojawić się w parku. Wystarczy iść za tymi poradami, a nasze przedsiębiorstwo ze zgrzebnego kempingu przekształci się w luksusową bazę turystyczną.

Trzecim, najważniejszym elementem gry jest park. Na jego terenie będziemy zarządzać całą przyrodą, ożywioną i nieożywioną. Do naszej dyspozycji oddano 55 gatunków: 22 ssaków, 15 ptaków, gadów i płazów, 10 drzew oraz 8 krzewów i traw. I cóż z tym wszystkim począć? W zarządzaniu gospodarką pomoże nam pani ekolog. Ona to podpowie, jakich zwierząt brakuje, jakie najbardziej chciałaby zobaczyć podczas porannego joggingu. Głównym celem gry jest rozwój populacji tzw. Pięciu Wielkich — słoni, nosorożców, bawołów, lwów i lampartów. Jeśli w parku znajdzie się odpowiednia ich liczba, wtedy pojawi się stosownie więcej turystów, a do naszej kieszeni wpadnie solidna porcja zielonych.

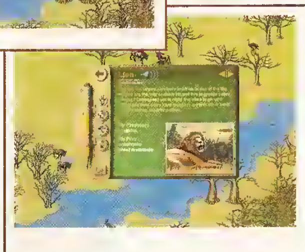
Antylopa je trawę, antylopę konsumuje hiena, tą

7

PRODUCENT: Maxis
DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group
WYMAGANIA: 486DX2 66MHz, Win95, 16 MB RAM
UWAGI: Kids, Don't try this at home!

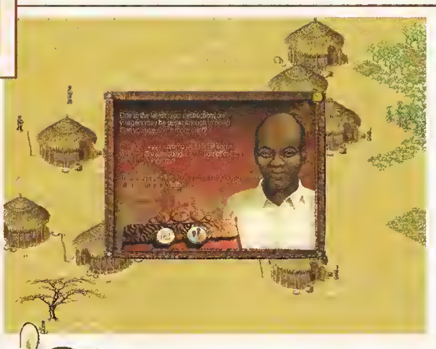


z kolei żywi się lampart, a jego pożera lew (albo raczej lwica, jeśli wybierze pogoń za kotem a nie rzeczoną antylopą). Naszym zadaniem jest utrzymywanie łańcuchów pokarmowych w równowadze. Jeśli dopuścimy do zbytniego rozmnożenia się antylop, to z całego parku zniknie trawa, a z nią nienasycone kuzynki saren, wraz ze swymi z kolei konsumentami. System regulujemy poprzez odławianie lub też dodawanie przedstawicieli poszczególnych gatunków. Gdzie jednak można znaleźć sklep ze słoniami (po 100$ za sztukę!) — tylko autorzy gry raczą wiedzieć.



Gra niesie ze sobą porządną porcję edukacji. O każdym z gatunków (również roślin) dostępna jest informacja tekstowa — jakie ma zwyczaje, co je, co go zjada; można także posłuchać nagrań głosu zwierząt (jak ryczy lew, wie każdy fan Metro-Goldwyn-Mayera, ale już np. ze znajomością dźwięków wydawanych przez pelikana, czarną mambę czy strusia jest raczej krucho). Po wchłonięciu takiej dawki wiedzy wypada zaliczyć test. Co prawda spora część pytań jest na poziomie AUDIOTELE (czy jaszczurki są niebezpieczne z powodu: a. gangsterskich zwyczajów, b. ostrych szczęk i ogona, c. noszonych ze sobą dział laserowych), ale można dowiedzieć się również paru rzeczy ciekawych.

W sumie jest to niezła pozycja w dorobku firmy MAXIS. Co prawda, przeznaczona raczej dla dzieci, ale myślę, że i fani SimCity znajdą tu coś dla siebie. Mogłaby być jedynie ciut bardziej rozbudowana — ale





wtedy już nie należałaby do serii KIDS. I uwaga: w drodze jest już SimPark — tym razem zagadnienia ekologiczne w swojskiej, a nie egzotycznej scenerii.

REALMS OF ARKANIA

Coval

„Blade of Destiny" + „Star Trail"

Orkowie od już dłuższego czasu nie dawali znaku życia. Ta dziwna cisza zapowiadala niechybną inwazję. Niebawem plotki przerodziły się w fakty. Hordy obrzydliwych stworzeń ponownie zjednoczyły się przeciwko mieszkańcom krainy Thornwal. Jedyną nadzieją na ratunek było odnalezienie legendarnego miecza, na widok którego zielonoskóre stworzenia wpadają w panikę. Jak zwykle potrzebowano śmiałka, który odważy się poprowadzić drużynę przez (jak dotąd niezbadane) terytoria Orków — skąd nikt jeszcze nie powrócił.

Tak rozpoczyna się trylogia REALMS OF ARKANIA — wielka przygoda w wielkim świecie. Pierwszą rzeczą, którą musisz uczynić po włączeniu gry, jest stworzenie drużyny. Niestety, polska instrukcja do gry jest opracowana bardzo skrótowo i powierzchownie. Nie znajdziesz w niej opisu profesji, współczynników, czarów, zdolności itp. Żeby wylosować kilka satysfakcjonujących cię postaci, będziesz musiał sporo się namęczyć i przede wszystkim poświęcić dużo cennego czasu. Wystarczy, że twoja postać będzie chora na klaustrofobię, a nigdy nie zostanie klerykiem. Wszystko ładnie, tylko skąd gracz ma to wiedzieć? Polecam metodę prób i błędów — najlepiej od razu robić notatki. Z drugiej strony, na widok dziesiątek cech, czarów i współczynników bardzo się ucieszyłem. Nareszcie mogłem puścić wodze wyobraźni i tworzyć bojących się ognia wojowników, kłamliwych czarowników — możliwości jest bez liku.

Ciekawym elementem ROA są walki. Bitwy przeprowadzane są w turach. Nie trzeba już panicznie wciskać ikonek mieczy poszczególnych postaci w drużynie, nareszcie można spokojnie przemyśleć sytuację i jakby co — w porę ratować się ucieczką. System walki bardzo przypomina ten z BETRAYAL AT KRONDOR. Rozgrywającą się potyczkę widzimy z góry. Walka bardziej przypomina krótką partię szachów niż zmagania bohaterów, ale wcale nie jest nudna. W każdej turze każdy z bohaterów ma przydzieloną pulę punktów, uzależnioną w dużej mierze od obciążenia. Np. wojownik w pełnym opancerzeniu porusza się niezwykle wolno i rzadko trafia we wrogów, jednak ogromna odporność na ciosy rekompensuje ślimaczą prędkość.

ROA ma w sobie wiele realistycznych smaczków. Np. podczas eksplorowania lochów i podziemi bardzo łatwo można się zgubić. Wystarczy, że skończą się nam pochodnie, zaś nasz czarownik nie będzie w stanie wyczarować światła, a drużyna traci orientację w terenie, w związku z czym opcja mapy zostaje wyłączona. W takim wypadku radzę podzielić grupę na dwie części — zwiększa to szanse na odnalezienie wyjścia i sprowadzenie pomocy.

Świetnie rozwiązano problem, jakim jest nadużywanie opcji SAVEGAME i LOADGAME. Każdorazowe zachowanie stanu gry zabiera wszystkim członkom drużyny 50 punktów doświadczenia. Na początku ta liczba wydaje się śmieszna, ale z biegiem czasu coraz trudniej zdobywa się upragnione punkty — już nie wystarczy zabić kilku bezmózgich, slabych Orków. Jedynym ratunkiem przeciw nieodwracalnej utracie doświadczenia, wynikającej z używania opcji SAVEGAME, jest zachowywanie stanu gry w świątyni. Tę sytuację można zinterpretować w prosty sposób. Autorzy sugerują, że jak trwoga, to do boga.

Muszę przyznać, że grafika obu gier prezentuje się bardzo nieapetycznie i początkowo zniechęca. Przypomnijcie sobie jednak czasy gier tekstowych: wyglądały tragicznie, a mimo to wielu ludzi zagłębiało się w nie na długie tygodnie. Trudno polecić ROA wszystkim graczom, wielu uzna tę pozycję za należącą do przeszłości, jednak dla mnie stanowi ciekawą alternatywę dla gier przesyconych wodotryskami. Masa zagadek, questów, słowem — jak przygoda, to tylko w Arkanii.

Ocena: 5

PRODUKCJA: Attic & Fantasy
DYSTRYBUCJA: TopWare
WYMAGANIA: 486, 8 MB RAM, CD-ROM
UWAGI: [illegible]

HEXPLORE

Przeżyłem krwawą rzeź. Szukam następnej. Będę bronił świata do ostatniej kropli krwi.

Mamuth



Od czasu premiery DIABLO, gatunek RPG przeżywa rozkwit. FALLOUT, LANDS OF LORE 2, ULTIMA ONLINE, MIGHT & MAGIC 6 odniosły wielki sukces. Wszyscy miłośnicy rolplejów czekają z pewnością na ASHERON'S CALL oraz BALDUR'S GATE, a tu tymczasem na rynek wkroczyła mała, niepozorna gierka — HEXPLORE. Jej wydania nie poprzedziła natarczywa kampania reklamowa ani częste wzmianki w prasie. Jak się jednak okazuje, nie było to wcale potrzebne. Najnowsza produkcja Infogrames doskonale broni się sama.



HEXPLORE, podobnie jak DIABLO, należy do lżejszej odmiany RPG — hack'n'lash — która zdążyła już zjednać sobie niemałą rzeszę wielbicieli. Podobnie jak w grze Blizzard, gros akcji gry stanowią pojedynki z kolejnymi sługami zla. Wątek fabularny pozostaje przez to nieco na drugim planie, a historia — relacjonowana w formie przepięknych przerywników filmowych — wydaje się stanowić jedynie dodatek do fantastycznej całości. Oś akcji opiera się na poszukiwaniach tytułowej Hexplore — przepotężnej księgi magii. Jak głoszą przepowiednie, kto zdobędzie Hexplore, ten posiądzie władzę nad światem. Nic zatem dziwnego, że w pościgu za tomiskiem wyruszają co ambitniejsi poszukiwacze przygód, a w tym brygada uzbrojonych po zęby, mrocznych czarnoksiężników. Księga, ukryta dotąd bezpiecznie w Ogrodzie Edenu, może być w każdej chwili odnaleziona i przejęta. Z zamiarem powstrzymania nadciągającej armii ciemności wyruszyła wprawdzie zbrojna drużyna rycerzy krzyżowych, lecz została ona rozbita w proch. Przeżyli nieliczni, a przede wszystkim — ty. Jako wprawiony w bojach rycerz–awanturnik, ruszasz na krucjatę w obronie całego świata.

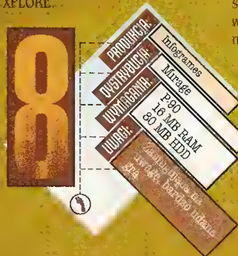
OKO I UCHO

Akcja gry została, wzorem DIABŁO, ukazana z lotu ptaka. Autorzy poszli jednak dalej i zaimplementowali w HEXPLORE możliwość obrotu kamery, aby w razie potrzeby gracz mógł spojrzeć na wydarzenia z innego punktu. Nierzadko, ruchoma kamera odgrywa kluczową rolę w wydarzeniach, gdyż niektóre ukryte artefakty można dojrzeć tylko z pewnych konkretnych miejsc. Przez możliwość obracania kamery/świata gry, grafika została w zauważalnym stopniu zubożona. HEXPLORE nie obsługuje jeszcze akceleratorów graficznych, przez co nawet w podwyższonej rozdzielczości nie rzuca na kolana. Grafika jest jednak czytelna i ma swój niepodważalny urok, którego nie przyćmiewa nawet dość sztampowe wykonanie. Lokacje budują klimat, nieodmiennie świetny i w podziemiach, i w zamkach, w lasach i na pustyniach. Każda z postaci porusza się na swój własny sposób: na pierwszy rzut oka widać, czy mamy do czynienia z pakerem czy tłuściochem, dzieckiem, czy starcem.

Podczas gry trudno wyzbyć się wrażenia, że HEXPLORE stanowi swoistą parodię „poważnych" i „ciężkich" RPG. Teorię tę po-

twierdza po części utrzymana w luźnej konwencji grafika, zaś muzyka i efekty dźwiękowe nie wymagają w ogóle komentarza: tworzące tło dla rozgrywki motywy muzyczne cieszą swą wesołością i zabawną aranżacją, zaś potwory — mimo iż niebezpieczne — nie brzmią wcale strasznie. Osobiście uważam to za duży plus, gdyż ów luz pozwala na spokojne, bezstresowe wyniszczanie przeciwników i poznawanie obszernego świata HEXPLORE.



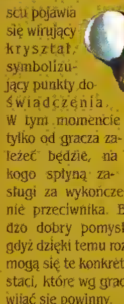


KRUCJATA

Grę zaczynasz jako samotnik. Podczas gry będziesz tworzył swoją ekipę z wojowników, magów i łuczników. Musisz pamiętać, że w drużynie możesz mieć tylko jednego przedstawiciela danej profesji. Na przykład, mag nie przyłączy się do ciebie, o ile w twojej brygadzie znajduje się już jakiś jego kolega po fachu. Skompletowanie silnej drużyny ma ogromne znaczenie dla szczęśliwego zakończenia przygody, gdyż tylko dzięki umiejętnemu połączeniu zdolności członków twojej kompanii uda się przetrwać starcia z przeważającymi liczebnie wrogami. Przeciwnicy rzadko kiedy charakteryzują się wysokim współczynnikiem inteligencji, najczęściej jednak atakują w dużych grupach. Wraz z rozwojem wypadków napotkasz kolejnych, coraz bardziej wymagających i przerażających wrogów, uzbrojonych w coraz to bardziej wyszukane środki eksterminacji. Gangi wyposażonych w krótkie miecze szaleńców bardzo szybko ustąpią miejsca ich kolegom wyposażonym w miecze dalszego zasięgu, zaś ci okażą się słabym przeciwnikiem w porównaniu z plującym ogniem golemem.



Na szczęście, składające się na czterosobową drużynę gracza postacie nie są bezbronne. Tak jak w każdym RPG bywa, bohaterowie mają możliwość rozwoju i już po kilku godzinach, wzmocnieni nabytymi punktami doświadczenia, budzą dumę gracza. Postacie mogą być wzmacnianie za pomocą potężniejszych rodzajów broni, mocniejszych pancerzy, nowych rodzajów czarów, a także mnóstwa napojów energetycznych, z których płyn leczący rany jest najczęściej spotykany. Na uwagę zasługują także występujące dosyć często ładunki wybuchowe, które okazują się niezastąpione przy wykańczaniu co większych zgrupowań wrogów. Warto wspomnieć też co nieco o indywidualnym rozwoju postaci, gdyż w HEXPLORE problem ten został rozwiązany w oryginalny sposób. Otóż po śmierci wroga, na jego miejscu pojawia się wirujący kryształ, symbolizujący punkty doświadczenia. W tym momencie tylko od gracza zależeć będzie, na kogo spłyną zasługi za wykończenie przeciwnika. Bardzo dobry pomysł, gdyż dzięki temu rozwijać mogą się te konkretne postaci, które wg gracza rozwijać się powinny.



Na uwagę zasługuje także świetnie skonstruowany scenariusz. Podobnie jak chociażby w DIABLO, przed graczem staje do wykonania szereg subquestów, które nie mają bezpośredniego wpływu na samą grę. Co prawda, wykonanie zleconego zadania prawie zawsze oznacza jakieś korzyści, ale tylko i wyłącznie od grającego zależy czy poświęci swój czas i siłę na zajęcie się zleceniem. Takie rzeczy naprawdę cieszą — swoboda działań i nieliniowość akcji gry należą do niepodważalnych atutów HEXPLORE.



PAJĘCZYNA

Najnowsza gra Infogrames umożliwia także sieciową rozgrywkę. Czterech graczy może połączyć się i stworzyć potężną drużynę, której nie pokona nikt. Gra jest od niedawna na rynku, toteż nie zdążyła zdobyć sobie jeszcze dużego grona wielbicieli (w Polsce gra ukaże się najwcześniej we wrześniu!), jednak już teraz wróżę HEXPLORE sieciowy sukces. O wiele większą przyjemność sprawia bowiem interakcja z prawdziwymi ludźmi, niźli z postaciami kierowanymi przez komputer. Obojętnie, jak byłyby one inteligentne, sztuczna inteligencja nie dorównuje naturalnej, ani nabyta — wrodzonej.

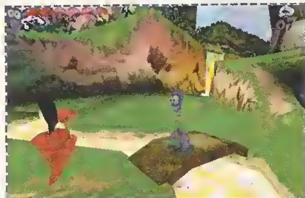


PooH

Hurra! Zręcznościówka z elementami ciuciubabki!

Trouble Tonic

Ed to robal z kosmosu. Nie jakiś wojowniczy potwór pragnący podporządkować sobie całą ludzkość. Nic z tych rzeczy — jest on spokojnym, fioletowym naukowcem. Jakiś czas temu, wracając z kolejnej ekspedycji, przelatywał w pobliżu Ziemi. Wtedy spadł mu do naszej atmosfery jeden z pojemników, zawierających tajemniczą, odkrytą na innej planecie substancję.



Ziemia uległa drobnej przemianie. Kilka gór się wypiętrzyło, kilka zapadło, zmienił się układ oceanów. Zwierzęta, rośliny i ludzie odrobinę zmutowali. Co gorsza, bańkę z owym dziwem natury dostał w swe łapy niejaki Groegh — mało sympatyczny, potencjalny władca świata. Chcąc nie chcąc, Ed musi więc wylądować na Ziemi i odzyskać zagubiony ładunek.

Scenografia TT jest nietypowa. Zazwyczaj w zręcznościówkach mamy do czynienia z wyraźnie odgraniczonymi poziomami, w TONIC TROUBLE zaś historię podzielono na trzy rozdziały, rozgrywające się w ośmiu wielkich lokacjach. Akcja toczy się non-stop, nie ma wyróżnionych poziomów w klasycznym tego słowa znaczeniu. Stan gry jest zapisywany od czasu do czasu, zwykle po przejściu jednego z trudniejszych fragmentów gry.

Najpierw Ed musi uwolnić Doktora, szalonego naukowca, który pomoże mu w dostaniu się do wieży Groegha. Następnie — zbiera składniki niezbędne do zbudowania wielkiej katapulty. W ostatniej części zostaje wystrzelony do wieży, gdzie czeka go ostateczna walka z siłami zła i ciemności.



Na początku nasz bohater jest słaby i bezbronny. W miarę rozwoju akcji zdobywa kilka gadżetów pomocnych w walce: kij, używany w przypadku starcia bezpośredniego, dmuchawkę do walki na większe odległości, wreszcie — muszkę, która nie tylko pełni funkcję ozdobną, ale też jest całkiem niezłym pojazdem powietrznym.

Wszystkie elementy graficzne w TT są ładne, śliczne, trójwymiarowe, porządnie teksturowane, utrzymane w kreskówkowych klimatach. Do pełni szczęścia brakuje tylko szczypty rozmachu — część lokacji sprawia wrażenie nieco pustawych. Oczywiście, są wszystkie niezbędne zręcznościówkowe elementy, przydałaby się jednak garść ozdobników. Na szczęście można to odnieść jedynie do niewielkiego odsetka miejsc, reszta jest zaprojektowana niemal wzorowo. Uwagę zwracają pewne smaczki — choćby już na samym początku, w Jaskini Doktora, w powietrzu unosi się wielka ognista kula. Nie ma najmniejszego związku z akcją, po prostu wisi tam i ładnie wygląda, czasami tylko przesunie się w górę czy w dół. Takich estetycznych drobiazgów chciałbym oglądać w grze znacznie więcej.

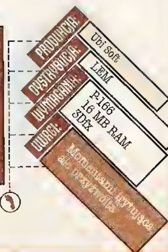
Cieszy nieograniczona ilość żyć — w zręcznościówkach zawsze irytowało mnie, że nie dość, iż gra była trudna, to jeszcze tak łatwo było o śmiertelny wypadek. Tutaj nie ma takiego problemu — jak już wspomniałem, co jakiś czas zapisywany jest stan gry, więc jeśli przydarzy się nam mała wpadka, to po prostu cofamy się do miejsca ostatniego zapisu i próbujemy od nowa. Do skutku.



Gra ma w gruncie rzeczy jedną tylko wadę: działanie kamery, które doprowadza chwilami do szału. Niby na pierwszy rzut oka wszystko jest w porządku — kamerę można przesuwać skokowo o 45 stopni wokół Eda, a w każdym z położeń można trójstopniowo regulować kąt jej nachylenia. Niestety, w rzeczywistości okazuje się, że momentami kamera działa jak chce. Na otwartej przestrzeni wszystko jest jeszcze w miarę w porządku. Kiedy natomiast znajdziemy się w jaskini (jaskinie zaś stanowią zasadniczą część gry) możemy przeżyć lekkie załamanie nerwowe. Oto przykład: przebiegasz obok wysuwającego się ze skały bloku skalnego, który niemal spycha cię już w przepaść. W pewnym momencie dobiegasz do zakrętu, kamera zmienia ustawienie i... pokazuje obraz zza bloku. Dezorientacja. Widać tylko brązowo-żółtą skałę. Następny zakręt (chyba, przecież nic nie widać!), niewłaściwy krok, lot kończysz 500 metrów niżej, dostajesz kolejne życie. Równie dobrze można próbować grać nie patrząc wcale na monitor.

Tak więc, mamy do czynienia z grą ciut nierówną. Myślę jednak, że wystarczy trochę ginu pod ten tonic i można się do owej nieszczęsnej kamery przyzwyczaić. A wtedy, choć i tak CROC jest w tej chwili najlepszą zręcznościówką 3D, to i w TONIC TROUBLE można znaleźć coś dla siebie. No to lu!





MATCHDAY 3

Ta gra to ewidentny spalony...

Od wielu lat gry o piłce nożnej mają tak wyśmienitą grafikę, że można niemal zobaczyć kawałki śniadania na brodzie zawodników — ironizuje przedstawiciel firmy Acclaim, producenta MATCHDAY 3. Jego zdaniem, podobny efekt mamy po włączeniu telewizora, a peceta uruchamia się po to, by GRAĆ. Z tej zapowiedzi mogłoby wynikać, że nowa produkcja Acclaim zaproponuje nam wspaniałą grywalność kosztem grafiki. I owszem, oprawa graficzna jest słabiutka. Przyjemność z gry — niestety, jeszcze mniejsza.

Mistrzostwa Świata w piłce nożnej to fantastyczna promocja futbolu. Tylko głupiec nie wykorzystałby wspaniałej koniunktury, stąd nikogo nie dziwi wzmożony ruch na rynku gier poświęconych tej dyscyplinie. Acclaim postanowiło przyłączyć się do tego chóru i wypuściło właśnie wątpliwej wartości symulację MATCHDAY 3.

Już samo instalowanie gry wzbudziło we mnie nieufność: przyzwyczajony przez EA Sports do wie-e-e-elominutowych setupów, tym razem zostałem zaskoczony kilkunastosekundowym instalowaniem. Nie, nie — to nie nowy procesor. Po prostu program zajmuje tak mało pamięci, a to nigdy nie wróży niczego dobrego. I niestety, nos mnie nie zawiódł.

Autorzy programu nie okazali się zbyt gościnni. Wita nas bowiem tandetna muzyczka oraz eksponowane logo firmy zamiast intra. Estetyka plansz z funkcjami także nie zachwyca, chociaż do plusów trzeba zaliczyć ich dużą przejrzystość i funkcjonalność. Tradycyjnie mamy możliwość spróbowania się w meczu towarzyskim, pucharze i lidze świata. Ciekawym pomysłem jest propozycja rywalizacji w mikrolidze lub mikropucharze. Opcje te są po prostu skróconymi wersjami „pełnych" rozgrywek, ale każdy z wytrawnych graczy wie, jak bardzo pomocna bywa taka możliwość. Do wyboru mamy także 24 drużyny narodowe i (ledwie) 4 stadiony. Na domiar złego, wybór opcji dotyczących parametrów gry prezentuje się nader żałośnie. Offside, faule, boisko suche lub mokre — przecież to standard z czasów, gdy w sklepach był tylko ocet!



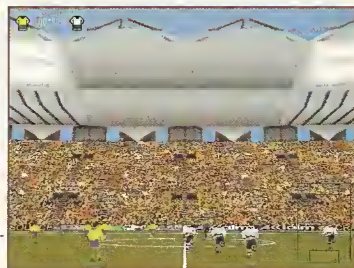
Zgodnie z zapowiedziami — graficzna nędza. Oczom naszym ukazują się kwadratowe, niedopracowane stadiony, publiczność wyglądająca jak rozdeptana pizza, zawodnicy zaś niczym rodzeństwo Pinokia: mało elastyczni, mało płynni w ruchach; słowem — drewniani. Do tego dochodzą rozbrajające niedociągnięcia, takie jak wzajemne „przenikanie się" zawodników.

Z tą grywalnością też lipa. Niby mamy do wyboru wiele trików (w tym, co ciekawe, oddzielne klawisze do strzałów lżejszych i mocniejszych), niby są i przewrotki i zwody, ale... to wszystko się jakoś nie klei. Gra jest bowiem dziecinnie prosta, a wybór poziomu trudności pozostaje w sferze marzeń. Tak więc już pierwszy mecz można wygrać 10:0, co zupełnie odbiera ochotę do dalszych wysiłków. Dopiero wówczas zaczyna się rozumieć, dlaczego autorzy nie zamieścili opcji treningu. Sytuacji nie ratuje ani możliwość wyboru grania jednym zawodnikiem lub całą drużyną, ani wyczerpujące się zasoby sił piłkarzy. Już po pierwszym meczu ziewałem z nudów.

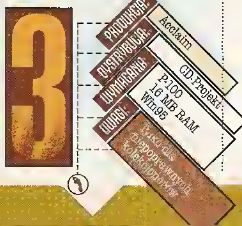
Drażni też totalny brak realizmu. Pomijając nienaturalne zachowania graczy (na przykład po strzeleniu bramki), irytują nieprawdziwe nazwiska piłkarzy i wyssane z palca stadiony. O jakichś ciekawych statystykach lepiej zapomnieć.

Muszę przyznać, że mam za dobre serce, by bez mrugnięcia okiem zbesztać czyjekolwiek dzieło. Gdy trafia do moich rąk gra taka jak MATCHDAY 3, staram się z zapałem myśliwego wyłapywać wszelkie pozytywne strony programu. I tak: jak już wspomniałem, godny uwagi jest pomysł mikrorozgrywek. Warto dodać, że przejrzystość plansz z opcjami dotyczy także prezentacji wszelkich tabel ligowych i zestawień pucharowych. Pomysłem wartym powielenia jest prezentowanie przed każdym meczem interesującej porady: jak grać, na co zwracać uwagę, w czym przeciwnik może być groźny. Fajne. Szkoda tylko, że tych plusów jest tak mało.

MATCHDAY 3 jest więc niestety kolejnym futbolowym produktem o niskiej wartości estetycznej i użytkowej. Z niemal każdej strony wyłazi na wierzch średniactwo. Aby mieć szansę na zarobienie jakichś pieniędzy, wypuszczany program powinien choć starać się nawiązać walkę z konkurencją. MATCHDAY 3 nie ma pod tym względem nic do powiedzenia. Bo i cóż można zdziałać powielając stare schematy, odcinając kupony od tego, co symulacje piłki nożnej prezentowały już parę lat temu? Tyle co nic. Tyle, co MATCHDAY 3.







WORLD LEAGUE

Nie byłem zachwycony, gdy dowiedziałem się, że mam pisać recenzję z kolejnej symulacji piłkarskiej. Jakoś po ostatnich produkcjach EA Sports nie spodziewałem się niczego wielkiego. Ot, kolejna kopanina na średnim poziomie, myślałem. No i chybiłem srodze, gdyż WORLD LEAGUE SOCCER 98, nowa sportowa gra firmy Eidos, już dziś zasługuje na miano jednej z najlepszych symulacji sportowych roku. I to bez względu na to, co się jeszcze w tym sezonie ukaże.

Większość graczy zna Eidos z jednej strony: jako producenta TOMB RAIDER i TOMB RAIDER 2, gier sprzedanych w ponad 6 mln kopii. Mało kto się jednak spodziewał, że firma ta wypuści na rynek tak dobrą grę sportową jak WLS 98. A jest to naprawdę wysokiej klasy produkt, łączący w sobie wyśmienitą grafikę, okraszoną kilkoma nowatorskimi pomysłami i wyborną grywalność.

Gra zaczyna się niepozornie. Takie tam sobie demo, mało krzykliwa plansza z opcjami... Nawet poruszając się po labiryncie menu, nie ma się jeszcze pojęcia jak wiele możliwości ma ten program. Dopiero po znalezieniu się na boisku doświadczamy tego miłego uczucia, że uczestniczymy w czymś naprawdę niezwykłym.

Drużynę wybieramy z jednej z dziewięciu lig: angielskiej, szkockiej, francuskiej, niemieckiej, włoskiej, hiszpańskiej, japońskiej, holenderskiej lub amerykańskiej. Mamy pełen zestaw drużyn pierwszych lig, lecz jeśli nam mało, możemy wcielić się w reprezentację któregoś z ponad 40 proponowanych krajów. Uwaga! Jest i POLSKA! I choć nazwiska graczy nie są rzeczywiste, nie ma wątpliwości, kto jest kim. Każdy fan futbolu, gdy zobaczy na środku pomocy nazwisko Nowaik — wie o kogo chodzi.





Każdy z zawodników ma wyszczególnione umiejętności i ich poziom. Siła strzału, wytrzymałość, gra głową, szybkość, umiejętność przyjmowania piłki i rozgrywania, a nawet odporność na różnice temperatur — dzięki tym danym mamy pełen obraz każdego z piłkarzy, wiemy kim i jak grać.

Do wyboru dostajemy tradycyjnie mecz towarzyski, ciekawie zorganizowany trening, ligę narodową, międzynarodową, puchary i wreszcie cały sezon. Uff... sporo tego, ale któż narzeka na zbyt duży wachlarz możliwości? Proponowanych jest 14, niestety nie istniejących w rzeczywistości stadionów, na których grać można w nocy lub w ciągu dnia, a nawet, co ciekawe o wybranej przez nas porze! Nie jest to zupełnie bez znaczenia, gdyż możemy w ten sposób „manipulować" słońcem (kogo będzie razić) i temperaturą. Mamy też szansę grania na boiskach błotnistych, mokrych, zaśnieżonych i paru innych. Niby jest to obecnie funkcja standardowa, ale nie w każdej piłkarskiej symulacji cechy nawierzchni są tak bardzo odczuwalne. Jest jednak moim zdaniem jedna malutka wpadeczka związana z tą opcją: w rzeczywistości raczej mało realna wydaje się być możliwość grania na zmrożonym boisku na Sycylii... W zamian, podczas wybierania odpowiedniej nawierzchni, pokazywana jest odbijająca się obok piłka, jednoznacznie określająca rodzaj danego boiska.





Oryginalnym pomysłem jest rozpoczęcie każdego meczu od rzutu monetą. Mała loteria i po chwili wszystko jasne. Zanim jednak zaczniemy grać, warto ustawić taktykę. I w tym przypadku mamy więcej możliwości, niż oferuje obecnie konkurencja. Ustawienia 4-4-2, 4-3-3 czy 5-3-2 powoli odchodzą do lamusa. WLS 98 proponuje nam ponad dwadzieścia (!) funkcji dla graczy. Można być np. lewym obrońcą, skrzydłowym cofniętym lub bardziej wysuniętym do przodu. Mamy i rozgrywającego, typowego strzelca–sępa, i jego pomocnika, i „szukającego miejsca"... Aż kręci się od tego w głowie.

Co najważniejsze, owe wymyślne funkcje nie przeszkadzają w prostym (ale nie prostackim!) kontrolowaniu graczy. Zaledwie kilka klawiszy obejmuje wszystkie najważniejsze zagrania: główki, strzały, przewrotki, woleje, podania, krosy i sprint. Zawodnicy poruszają się bardzo płynnie i elastycznie. W różnych sytuacjach zachowują się jak żywi (na przykład po upomnieniu żółtą kartką), co zawdzięczamy jednemu z najlep-

SOCCER 98

PITerek Champion



szych, a na pewno najładniej poruszających się graczy angielskich — Lesowi Ferdinandowi. To właśnie jego sfilmowane ruchy i zagrania zostały przetworzone dla ulepszenia animacji. Szkoda tylko, że sylwetki graczy są niedopracowane. Zawodnicy przypominają bardziej Andrzeja Gołotę ostrzyżonego „na depesza", niż piłkarzy. Mankament ten jest szczególnie widoczny na zbliżeniach — w trakcie gry natomiast nie ma mowy o jakiejś ociężałości czy masywności zawodników.

Mimo łatwej kontroli ruchów, opanowanie całej techniki podań i strzałów nie jest takie proste. W dodatku możemy regulować poziom trudności gry zmieniając drużyny lub przyspieszając akcję (co powoduje oczywiście kolejne trudności). Biorąc pod uwagę wymienione wyżej opcje rozgrywek — nikt się szybko nie znudzi.



Dodatkową, dużą atrakcją jest bardzo dobra grafika. Stadiony, cienie, zmieniające się w tle reklamy — wszystko to zostało solidnie wykonane. Brawa dla publiczności: widać nieustannie falujące kontury poszczególnych postaci, barwy klubowe, słychać żywiołowe reakcje kibiców. Zadbano o szczegóły: po strzeleniu bramki (bądź stracie) możemy delektować się superrealistycznym falowaniem siatki, kopnięta piłka nie kręci się w locie, a w rogach, na wietrze, powiewają chorągiewki. Bardzo przyjemna jest też praca kamer, płynna i dająca duże możliwości przy powtórkach (możemy oglądać akcję także z punktu widzenia sędziego lub któregokolwiek z graczy!). Automatycznie wyświetlane są replaye po golu, a także, co nowe, po odgwizdaniu spalonego. Niestety i w grafice znalazłem błędy, takie jak kwadratowe słupki i poprzeczki oraz pewne niedociągnięcia podczas falowania publiczności (pojawiają się białe plamy), niemniej jednak nie może to umniejszyć zdecydowanie korzystnego wrażenia, jakie pozostawia po sobie ta część gry.



W każdej symulacji sportowej ważna jest także muzyka, a może raczej efekty dźwiękowe, towarzyszące rozgrywanym spotkaniom. Ale i w tym przypadku nie bardzo jest się do czego przyczepić. Co prawda muzyka występuje tylko podczas wyświetlania plansz z opcjami, ale któż chciałby, żeby atmosferę meczu zakłócało jakieś tam rzępolenie?

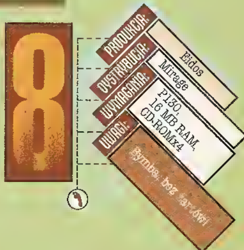


W zamian otrzymujemy rzeczowy komentarz (to chyba jedyne dodatnio nacechowane określenie, jakiego można używać w odniesieniu do odtwarzanego z płyty gadania...) w wykonaniu pracowników Channel 4 Football Italia, wspomaganych przez Raya Wilkinsa, byłego reprezentanta Anglii. Komentarz odnosi się i do wydarzeń w trakcie meczu, i po nim (np. pomeczowe statystyki).

Efekty dźwiękowe nagrano w systemie „Dolby Surround Pro Logic", wykorzystując oryginalne taśmy z rzeczywistych spotkań. Słówko jeszcze o reakcjach publiczności: tłum, podzielony na kibiców obu drużyn, żywiołowo reaguje na to, co aktualnie dzieje się na boisku. Gwiżdże, gdy trzeba i śpiewa, by zagrzać swoich zawodników do walki. Gdy jedne sektory cichną — drugie natychmiast zaczynają skandować i śpiewać. Zupełnie jak w rzeczywistości — i o to autorom chodziło. Po to umieszczali tyle szczegółów, po to bawili się z dźwiękiem, by każdy, kto zacznie grać, czuł się tak, jakby współuczestniczył w prawdziwym meczu. Efekt całkiem niezły.

WLS 98 jako całość prezentuje się naprawdę dobrze. Gdyby poprawić parę niedociągnięć, gdyby dobudować pełne statystyki, dodać możliwość tworzenia całkowicie własnych drużyn... Gdyby, gdyby. Recenzenci zawsze mają jakieś „gdyby". Choćby nie wiem jak dobry był program i tak dopatrzymy się jakichś wad. Jednak nawet one nie są w stanie zniszczyć bardzo korzystnego wrażenia, jakie pozostawia po sobie najnowsza symulacja piłkarska firmy Eidos.

Jest to bowiem gra więcej niż przyjemna. Uważam, że jest to obecnie jedyna „futbolówka", która może konkurować z symulacjami firmy EA Sports. Cieszmy się z tej rywalizacji, gdyż może nam ona przynieść jeszcze lepsze produkty w jeszcze krótszym czasie. Tymczasem zasiądźmy spokojnie przed monitorem, rozkoszujmy się detalami i korzystajmy z tego, co nam Eidos za sprawą WORLD LEAGUE SOCCER 98 proponuje. Aż do utraty tchu.



Łap go, duś go, w ryj go, puść go... nie ma jak hokey!

Krooger Gretzky

NHL POWERPLAY 98

Lubię hokej komputerowy. Przeszkadzającego zawodnika przeciwnej drużyny mogę w każdej chwili skosić lub „niechcący" wepchnąć na bandę z taką prędkością, że pozbawi go to kasku. Wtedy poprawiam lewym sierpowym, a łyżwami rozsmarowuję krew na tafli. O to mi chodzi, to właśnie kocham!

Grafika w NHL jest w pełni trójwymiarowa i ogólnie niezła, ale dopiero w wyższych rozdzielczościach. W trybie 1024x768 kosztem prędkości działania programu uzyskujemy maksymalnie wyostrzony obraz, ale potrzebny jest do tego komputer wysokiej klasy i w równie wysokiej cenie.

Jeśli chodzi o wersję akcelerowaną, to NHL obsługuje urządzenia zgodne z Direct3D jak i wspomaganie hardwarowe Voodoo, PowerVR i innych. Niewiele to pomaga. Z daleka zawodnicy wyglądają jako tako, ale na zbliżeniach przypominają postacie z horrorów Wesa Cravena. Oszczędzano też na technice Motion Capture: zawodnicy poruszają się jakby połknęli kij i krążek. Najśmieszniejszy jest moment, gdy zdobywa się bramkę. Wtedy hokeiści zachowują się jak... piłkarze! Podskakują, robią fikołki i tarzają się na tafli zamiast unosić kije do góry i machać nimi w rytm organowej muzyki. Warstwa graficzna NHL PP plasuje się poniżej przeciętnej i nie ma jej co porównywać ze śliczną ACTUA ICE HOCKEY i klimatycznym NHL HOCKEY 98.

NHL PP zawiera również wersję gry 2D. Tak, stary dobry hokej, widok z lotu ptaka i niska rozdzielczość, z maksymalną grywalnością i ultrapłynną animacją. A wszystko to płaskie. Taka alternatywa na słabsze karty graficzne.

Nazwiska graczy są prawdziwe, nie ma żadnego Mariusza Czopkarskiego ani Wayne'a Turetzky'ego. Gramy w NHL PP drużynami amerykańsko-kanadyjskiej NHL i czołówką NHLPA, czyli ligi międzynarodowej. Niestety wśród drużyn nie znalazłem Polski, a szkoda. Chociaż i nie dziwota.

Grywalność NHL PP nieco szwankuje. Gra jest powolna — i nie o powolność grafiki tu chodzi. Zawodnicy poruszają się ślamazarnie i bez „jaj". Mimo to walka na tafli jest ostra, co rusz słychać trzask kasków i kijów zawodników. Najostrzejszą drużyną, z którą dane mi było się spotkać, okazało się Chicago. Z hokeistami tego wietrznego miasta stoczyłem najwięcej pojedynków „jeden na jeden". Niestety, po bójce sędzia sadza na ławkę obu zawodników. Ogólnie system walki jest OK, dwa ciosy wystarczają w zupełności... i co za brutalność:) Liczba bramek na mecz jest w sam raz, nie spotkamy się z wynikami w stylu 30:21, bramkarze są OK i nie puszczają szmat. Łatwo wyszczególnić drużyny dobre i słabsze. Najgorsi w NHL są tradycyjnie San Jose Sharks (ale mają za to najfajniejsze logo). Ogólnie poziom trudności nie zniechęca do gry. Muszę natomiast odjąć punkt za fatalne ustawienia kamer, używając niektórych nie da się w ogóle grać.

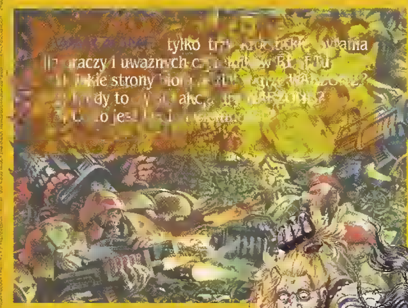
Jeśli lubisz hokej komputerowy, to NHL PP spodoba ci się. Jeśli grasz w takie gry okazjonalnie, to jej nie kupuj. Jeśli kochasz brutalne mordobicia — z pewnością spodoba ci się taki hokej.

6

PRODUKCJA: Radical Ent.
DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group
WYMAGANIA: P100, 16 MB RAM, CD-ROMx4, 30 MB HDD
UWAGI: Poniżej 800x600 grafika wygląda paskudnie

KONKURSY

W [illegible]



[illegible]

EARTHDAWN KONURS: aby wygrać cenne nagrody związane z grą EARTHDAWN wyślij do nas, zrobioną własnoręcznie, wymuskaną i wypieszczoną postać (współczynniki/zeskanowaną/zkserowaną kartę) do EARTHDAWNA wraz z jej historią. Warunek: postać musi być początkująca (pierwszy krąg) i zrobiona uczciwie! Niech moc będzie z wami i strzeżcie się Horrorów!





WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY:
cztery pytanka, każde banalne, audiotele wysiada!

1) Jak się nazywa system bitewny, rozgrywany w Starym Świecie?

2) Jaka jest największa wydana kampania do WH?

3) Co oznacza nazwa „Warhammer" i skąd się wzięła?

4) Jak się nazywa najstarsze czasopismo o grach RPG w Polsce?

5) Jak się nazywa najstarsze czasopismo o grach RPG na świecie?



Unreal™
Odmień swoją rzeczywistość

Starfleet Academy Mission Pack
Chekov's Lost Missions

Mission Pack powinien być obszerny, ciekawy, powinien poprawiać błędy zawarte w podstawowej wersji gry.



Tymczasem w CLM dodatkowych misji jest siedem. TYLKO siedem. Najdłuższą z nich przy odrobinie dobrej woli można przejść w ciągu kwadransa, a najkrótszą w jakieś pięć minut — no cóż, półtorej godziny grania chyba nikogo nie usatysfakcjonuje. I co z tego, że są one nawet dość ciekawe? Że w niektórych trzeba wysilić tych kilka szarych komórek (chociaż raczej nie dojdzie do ich przegrzania...). Rozumiem, że oryginalne dwadzieścia jeden misji zajmowało pięć kompaktów. Tam jednak umieszczono przynajmniej przyzwoitą liczbę przerywników filmowych, po których tutaj (poza briefingiem i debriefingiem) ani śladu, połowa płytki pozostała pusta. Czyżby pieniędzy wystarczyło tylko na dubbing? Tak więc — gdyby opisywany dodatek był przynajmniej dwa razy większy, to i ocena byłaby pewnie dwa razy wyższa. A tak tylko marna trójczyna.

No dobra, tyle żalów, spójrzmy na misje.

REMAINS — zaczyna się jako standardowa misja badawcza — w jakimś układzie pojawiły się tajemnicze zakłócenia, masz tam polecieć i dowiedzieć się co jest grane. Na miejscu napotykasz ostatnią zahibernowaną grupę uciekinierów z planety zniszczonej przez supernową.

OLD SOLDIERS — stary klingoński zwyczaj nakazuje, aby każdy wojownik tej rasy zginął w walce. A co zrobić, gdy od lat nie toczy się żadna wojna? Można nieco sprowokować Federację... Do przejścia w pięć minut.

PANDORA'S BOX — wydawać by się mogło, że będzie to klasyczna misja likwidacji piratów. Niestety, wkrótce otworzy się tytułowa puszka Pandory — piraci, miny, bomby, karabiny...

LONG TOW HOME — Porucznik Forrester zostaje, wraz ze statkiem, odkomenderowany pod dowództwo seksownej pani kapitan (to znaczy, zapewne seksownej — komunikacja przebiega tylko w trybie audio). Niestety, jej Excelsior okazuje się egzemplarzem co najmniej wadliwym:-)

COALITION — najciekawsza misja. W jednym z systemów odkryto pęknięcie czasoprzestrzeni, w którym został uwięziony statek z przyszłości odległej o 200 lat. Jak go uwolnić, nie naruszając równocześnie klingońskiej Przestrzeni Neutralnej — oto zadanie dla zdolnego kadeta. Uwaga, na końcu pojawia się PRZERYWNIK FILMOWY!

CONVOY — konwój z niespodzianką. Nie dość, że na każdym przystanku znajdują się nowi chętni do wejścia pod opiekuńcze skrzydła Federacji, to okazuje się, że jest wśród nich zdrajca!

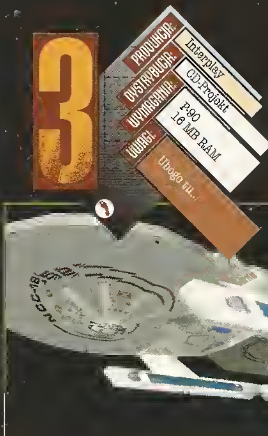
CHIMERA — romulańscy i klingońscy piraci pojawili się głęboko na terytorium Federacji. Ale czy to aby na pewno oni? UWAGA — pojawia się jedyna w CHEKOV'S... nowa forma życia — i to ma być Star Trek? Dobrze chociaż, że to nie humanoid gadający po angielsku:-)

Poza dodatkowymi misjami autorzy, nieco ratując swój honor, dorzucili także dwie nowe opcje dla amatorów gry po sieci. Pierwsza z nich to gra w trybie „Capture the flag" — należy wtargnąć do systemu przeciwnika, przebić się do jego bazy, teleportować flagę do ładowni i szybko wrócić do macierzystego układu. Tyle w wersji podstawowej. Dla bardziej wyrafinowanych graczy udostępniono np. opcję minowania układu czy też wprowadzono rozrzucone tu i ówdzie rozmaite gadżety dopalające statek (wzmacniające siłę osłon, fazerów, torped fotonowych itp.). Ogólne wrażenie — niezłe.

Druga nowość to gra Mo' Profit — rozwinięcie podstawowej Net Profit. Dla przypomnienia — wcielasz się w postać handlarza/najemnika wypełniającego rozmaite zadania napływające z bazy. Dodano dwa nowe rodzaje kontraktów do wykonania — eskorta i atak. Pierwszy z nich polega na spotkaniu się ze statkiem wymagającym ochrony i przelocie wraz z nim do punktu docelowego. Oczywiście, po drodze zazwyczaj czekają na was piraci. Atak natomiast to oczywistość — lecisz do wskazanego układu, niszczysz odpowiedni pojazd, wracasz do Greetus's Palace po nowe rozkazy. Przed wykonaniem tego typu misji (a jeszcze bardziej przed eskortą) zalecane jest choćby drobne ulepszenie siły osłon oraz uzbrojenia na stacji naprawczej. Przecież wiadomo, jak się kończy spotkanie nieuzbrojonego frachtowca z klingońskim piratem.

Całość natomiast nadal sprawia dość mizerne wrażenie. Niestety, nie jest to nawet Elite czy Frontier (pamiętacie jeszcze te gry?) — mało tu systemów, marne są też możliwości ruchu — zadania można wykonywać tylko dla jednego zleceniodawcy, brak możliwości wyboru misji...

Na koniec jeszcze jedna przykra uwaga — dlaczego nadal nie ma możliwości gry po Internecie? Jest sieć lokalna, modem i bezpośrednie połączenie kablowe. A co, kiedy nie masz żadnego kumpla z kopią STARFLEET ACADEMY, o CHEKOV'S LAST MISSION nie wspominając? Panowie z Interplay — wstyd..

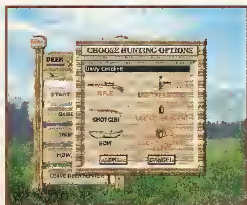


Deer Hunter

Bezkrwawe łowy — nie tyle dla graczy, ile dla jeleni

Czy nie masz ochoty czasem czegoś upolować? Wejść do lasu z naładowanym sztucerem i wygarnąć jakiemuś zwierzakowi między oczy? Okazja do małego komputerowego polowanka nadarzyła się całkiem niedawno. Otóż firma WizardWorks wydała DEER HUNTER — symulację polowania na jelenie. OK — pomyślałem — pomysł dobry, ale czy udało im się oddać klimat łowów? Odgłosy budzącego się po nocy lasu, cichy szept strumyka, blask porannego słońca? Czy poczuję napięcie przed strzałem? Ano zobaczmy.

Na początku musisz się przygotować. Jelenia należy umieć podejść. Jest bardzo czujnym zwierzęciem, ma doskonały słuch i węch. Wiele zależy też od broni, którą będziesz się posługiwał, więc zajrzyj najpierw do „zbrojowni". Możesz strzelać z bardzo głośnego sztucera z lunetką (rifle), jednak kiedy spudłujesz, to nim zdążysz ponownie załadować broń, wystraszony jelonek będzie już daleko. Drugim narzędziem twej krwawej pracy jest strzelba (shotgun) — równie głośna, co niecelna. Ostatni, ale nie najgorszy, jest łuk (bow). Ma najmniejszy zasięg, ale jest cichy i przede wszystkim — skuteczny. Tyle o arsenale, czas na gadżety.

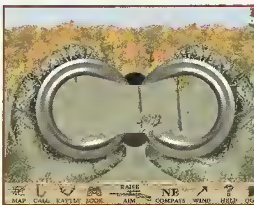


Możesz strzelać z ambony (tree stand). Ma to zaletę — jelonek cię nie widzi. Pozostaje jeszcze kwestia zapachu. Po pierwsze, możesz wybrać attract scent — woń łani — i wabić jelonka w celach rozpłodowych. Po drugie, możesz zamaskować naturalny ludzki smrodek używając cover scent. Kiedy już maksymalnie sobie ułatwisz zabawę i jako łania będziesz strzelał ze sztucera, pora na wybór scenerii.

Lokacje są cztery: Indiana Winter — zima, kupa śniegu i wygłodniałe, przemarznięte jelenie, do których walisz jak do kaczek; Arkansas Autumn Woodlands — w sumie nic nadzwyczajnego oraz Colorado Alpine Meadows — dużo zwierzyny. Jest tylko jeden kłopot. Trudno ją znaleźć. Zostało jeszcze Target Range — ćwiczebne polowanie na tarcze.

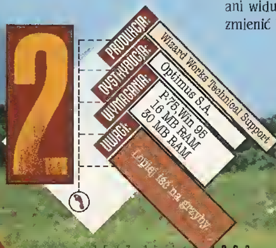
Koniec tych formalności. Pora iść w las i ustrzelić sobie kolację. Proste? Nie: producenci gry postarali się o „dokładne odtworzenie" łowów. Aby upolować jelenia, musisz najpierw odnaleźć jego ślady. Masz więc przed sobą małą mapkę, wskaźnik kierunku wiatru i kompas. Pamiętaj, że jeleń ma doskonały węch, więc powinieneś go szukać idąc pod wiatr. OK, znajdujesz ślad — kupę. Tutaj następuje zmiana widoku i hop, już siedzisz na drzewie. I oto widzisz pierwszą, ale za to ogromną wadę tej gry — grafikę. Mimo, że jest niezła zawierucha, drzewa stoją niczym skały. Nie dość, że nie ma jelenia, to nie widać ani ptaków, ani nawet pospolitego zająca. Ale co tam flora i fauna — nie ma słońca! Wracajmy jednak do twojej przyszłej kolacji. Zaczynasz ją wabić. I co się dzieje? Ano nic. Zwierzaka ani widu ani słychu. Chcesz więc zmienić lokalizację i... wracasz do mapki. Ach, jak brakuje możliwości normalnego poruszania się w terenie! Jak chciałoby się po prostu ominąć drzewko. Uparcie szukasz nowych śladów. Są!!! — krzyczysz uradowany. Znów więc siedzisz na drzewie. A jelenia jak nie było, tak nie ma. Z pianą na ustach wracasz do mapki i szukasz dalej. Znowu są tropy. Rewelacja. Ponownie znajome drzewo. Rzecz ciekawa: okolica się zmienia, a twój konar wciąż ten sam. Nawołujesz jelonka, robisz z siebie durnia na cały las. Wreszcie się pojawia. Idzie majestatycznie — bite dwie klatki na sekundę. Hm, coś tu nie gra, on prawie się nie zmienia. No cóż, perspektywa nie jest chyba najmocniejszą stroną twórców DEER HUNTER. Ale póki co, podniecony czekasz na okazję do oddania strzału. Jeleń się zbliża, ty strzelasz, on pada i koniec. Jeżeli nie padnie to ucieka. I męka wtedy trwa dalej. Ale załóżmy, że już leży. I co się potem dzieje? Nic. Pół godziny poszukiwań, wypatrywania malutkiej ruchomej kropeczki na tle drzew i koniec. Tylko tyle. Ja rozumiem, że chodzi o realizm, ale jeden jeleń w ciągu 30 minut to według mnie stanowczo za mało. Ja chcę dziesięć.





Gra ma kiepską grafikę i złą oprawę dźwiękową. Najbardziej boli martwota lasu. Jakby wśród nieruchomych drzew był tylko jeden jeleń, który nie ma nawet poroża. Cóż z tego, że słychać ptaszki, skoro ich nie widać. Kolejną kwestią jest skala trudności gry. Aby ustrzelić jelonka trzeba się naprawdę namęczyć. A męcząc się nie odczuwamy żadnej przyjemności. Czy są jednak jakieś zalety? Może tylko jedna: chwila, w której kolacja materializuje się łaskawie przed celownikiem, jest bardzo miła. I za to punkt w górę. W tym momencie przyszła mi do głowy straszna myśl: co to będzie gdy WizardWorks stworzy symulator polowania na zające? Już widzę, jak godzinami będziemy się uganiać za marnym szarakiem. Brrr...

Gajowy Maciucha





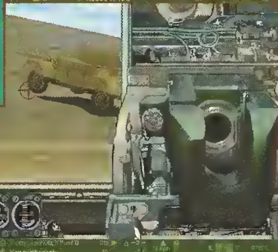
PANZER COMMANDER

Panzer Commander to pierwszy symulator z nowej serii gier firmy SSI — Digital Combat. W grze wcielamy się w dowódcę plutonu czołgów na jednym z frontów II Wojny Światowej.

Cloov







Rozgrywając pojedyncze misje wybieramy jako własną jedną z czterech nacji: Niemców, Rosjan, Anglików lub Amerykanów. Jeżeli chcemy rozegrać całą kampanię, decydujemy się na Wehrmacht lub Armię Czerwoną i jedną z trzech historycznych dywizji. Misje i kampanie zrobione są solidnie. Twórcy z SSI dają nam do dyspozycji najciekawsze bitwy pancerne II Wojny Światowej. Są również małe, ale legendarne starcia jak np. „epizod Witmanna" (dwa Tygrysy przeciwko czterdziestu Shermanom). Gdy już wybierzemy rodzaj rozgrywki i stopień trudności, możemy zaczynać.

Przed każdą misją poznajemy jej cele i sytuację taktyczną naszej dywizji. Na jednym z ekranów informacyjnych obejrzymy jakimi jednostkami przyjdzie nam dowodzić. Pod komendą mamy pluton (trzy czołgi). To, jak spiszą się podwładni, zależy od ich umiejętności.

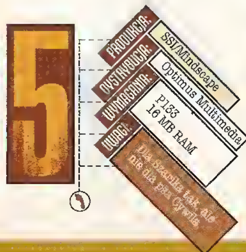
Dowodzenie plutonem w czasie walki polega na wydawaniu radiowych komend. Do dyspozycji mamy typowe polecenia: „atakuj", „wycofaj się" itp. W tej materii niektóre inne gry oferują więcej, np. definiowanie rozkazów jeszcze przed bitwą. Gdy gramy na niższych stopniach trudności, to podkomendni są nam w zasadzie niepotrzebni. W początkowych misjach wystarczy rozpędzić czołg i strzelając z działa jechać w kierunku wroga. Jako ruchomy cel unikamy trafień, a nasz cudowny strzelec i tak poradzi sobie z niszczeniem przeciwnika: realizm na niższych stopniach trudności potraktowano z przymrużeniem oka. To nie grzech, bo są i wyższe, gdzie średni czas życia czołgisty spada do trzech minut, a wygrać jest naprawdę trudno. Błędem jest brak odwzorowania cech pola walki.

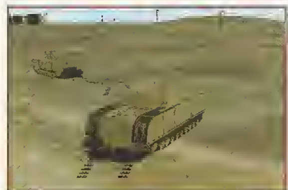
Piechoty, zdaniem SSI, nawet nie warto przedstawiać w grze, więc jej nie ma. Są za to pojedyncze drzewka, które czołgiem łamie jak zapałki i jest las, który choć również złożony z kruchych drzewek, przejawia cechy chińskiego muru. Nie da się wykorzystać lasu jako osłony, nie możemy również kryć się za budynkami. Te ładne graficznie obiekty (kościoły, stodoły, domy) są tylko ozdobnikami — dopóki nasze działo ich nie rozwali. Szkoda. Schematyczne działanie komputerowych przeciwników powoduje, że po kilku godzinach gra staje się nudna. Czasem można odnieść wrażenie, że wróg dostał rozkaz „stój i czekaj, aż cię ktoś rozwali".

Sterowanie czołgiem jest dosyć proste. Również wydawanie komend naszym „skrzydłowym" przychodzi łatwo. Potwierdzają oni rozkazy w swoim ojczystym języku — warto to usłyszeć.

Grafika i dźwięk w Panzer Commander stoją na dość wysokim poziomie. Wymagania wobec komputera są wysokie, warto jednak zobaczyć dokładność tekstur i płynność walki na szybkim komputerze z 3Dfx-em (jest prawie niezbędny); czołgi wyglądają jak prawdziwe, niektóre mają na wieżach napisy, a wszystkie pokryte są pięknym kamuflażem. Podłoże i elementy krajobrazu wykonane są mniej starannie. O filmach pomiędzy epizodami nie warto wspominać. Dźwięk dobrze oddaje nastrój gry i nie męczy nawet po kilku godzinach.

Panzer Commander to gra dla zagorzałych miłośników czołgów i to posiadających dobry sprzęt, bo inaczej przyjemność z gry jest żadna. PC ratuje dołączony do gry, solidny edytor misji (możemy zmieniać dosłownie wszystko). Zwykłych graczy odstraszy jednak niska grywalność i inne, wspomniane wyżej wady.





Ms Golf 1998 Edition

Seria Microsoft Golf jest jedną z najbardziej znanych symulacji tego sportu. Od początku wyróżniała się wśród konkurencji dbałością o szczegóły oraz mnogością dostępnych opcji konfiguracyjnych.



Także i w tej edycji gracz może decydować o wyjątkowo dużej ilości elementów wpływających na grę.

Przede wszystkim należy ustalić czy gramy sami, czy też wraz z kolegami (poprzez sieć lokalną, modem lub też internet). Następnie trzeba wybrać rodzaj gry. W większości golfów dostępna jest tylko jedna opcja, tutaj wyróżniona jako „Stroke play" — klasyczna rozgrywka, w której wygrywa ten, kto pokona całe pole golfowe w najmniejszej ilości uderzeń. W MG'98 rozgrywkę urozmaicają opcje: Match, Skins, Scramble, Bingo Bango Bongo. W nich też chodzi o zaliczanie dołków i liczbę uderzeń, różnią się natomiast np. sposobem punktacji czy też nagrodami pieniężnymi dla drużyn pokonujących szybciej daną trasę. Szkoda tylko, że dolary są wirtualne :(

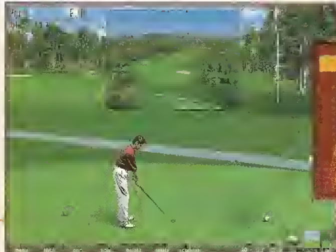
Z dużą swobodą możemy także zaprojektować zawodników biorących udział w grze. Wybór płci czy koloru koszulki to standard dostępny w każdym golfie. Nie zawsze jednak można np. zdefiniować spodziewane długości strzałów dla każdego rodzaju kija jakiego zawodnik używa, czy też współczynnik siły strzałów przy wybijaniu z bunkra albo przy większej prędkości wiatru. A co powiecie na wybór rodzaju piłeczki? Muszę przyznać, że zdębiałem. A jakże! Można zdecydować także i o tym! Trzy rodzaje piłki różnią się materiałem, z którego są wykonane (miękka, łatwa w kontroli Balata i twardsze, trudniejsze, ale o większym zasięgu piłki pokryte Surlynem). Definiujemy także preferowaną przez zawodnika wysokość strzału oraz podkręcenie piłki. Można także zdecydować o najodpowiedniejszym wyborze tee, czyli punktu startowego — od czerwonego dla amatorów, poprzez biały i niebieski, aż do profesjonalnie czarnego.

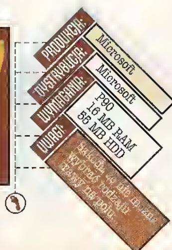
Istotnym elementem jest metoda symulacji uderzenia kijem. W numerze majowym rozpisywałem się o zaletach systemu Mousedrive, zastosowanego w THE GOLF PRO. Tutaj mamy do wyboru aż cztery metody. Najciekawsza, podobna do Mousedrive, kryje się pod nazwą Natural Swing. Także tutaj wykorzystujemy ruch myszy do kontroli ruchu kija. Najpierw wciskamy przycisk i przesuwamy gryzonia — zawodnik bierze rozmach. Następnie przesuwamy mysz w przeciwnym kierunku, w odpowiednim momencie puszczając przycisk — w ten sposób decydujemy o ruchu kija i o podkręceniu piłki. Szybkość przesuwu myszy decyduje o sile włożonej w każdy z tych etapów. Jest to metoda łatwiejsza w opanowaniu niż wspomniana wcześniej, tam jednak można było w większym stopniu panować nad piłką. No cóż... Microsoft poszedł na kompromis pomiędzy precyzją i łatwością obsługi — i jak się wydaje, znalazł nie najgorsze rozwiązanie.

Kolejne dwie metody oddawania strzału to klasyczne, znane od prehistorii golfa podwójne i potrójne kliknięcie na łuku otaczającym postać zawodnika. Ostatnia z możliwości to natomiast... brak strzału. Terminem Sim Swing oznaczono symulację strzału w wykonaniu komputera, na podstawie parametrów zawodnika wprowadzonych przez gracza. Pewnie, można i tak, tyle, że to jakby gra w koszykówkę bez wchodzenia na parkiet — za to z kontrolą ciśnienia powietrza w piłce.

Od strony graficznej gra stoi na niezłym poziomie, jednak daleko jej do THE GOLF PRO — tam zresztą na przedstawienie dwu tras zużyto cztery płytki CD, tutaj natomiast na jednej upchnięto aż cztery pola. Trudno tu mówić o fotorealiźmie, jednakże można sobie wyobrazić piękno prezentowanych tras (ach, te Karaiby, palmy, korale...).

Gra się bardzo przyjemnie. Jeśli komuś nie chce się grzebać w dziesiątkach menu, to wcale nie musi tego robić. Szkoda tylko, że nie popracowano więcej nad grafiką — byłby przynajmniej punkt wyżej. Ale i tak MS GOLF 1998 można polecić każdemu amatorowi tego (u nas ekskluzywnego) sportu.





Quake WORLD

Przewodnik

c z ę ś ć

wiaRooS

Dzisiejszy odcinek QW poświęcam w całości na omówienie dwóch kolejnych map z Point Release — Q2DM3 i Q2DM5. DM4 zostawię na koniec i opiszę w skrócie, gdyż jest to moim zdaniem jedna z najsłabszych map w zestawie.

Nie zapomnijcie zajrzeć na kompakt! Znajdziecie tam demka pokazujące walkę na poszczególnych levelach, będące dobrym uzupełnieniem tego tekstu. Będą także mapy, dodatki i mnóstwo innych ciekawostek. Lada moment zaś zacznę uprawiać na CD poletko Unrealowe...

[illegible]

Nazwa wzięła się od urządzenia do „smażenia" przeciwników. Kąpiel w ławie przeżyć można tylko będąc mocno uzbrojonym lub mając ponad 150 punktów zdrowia.

DM3 to druga po DM1 mapa nadająca się świetnie do dwuosobowych pojedynków. W założeniach miała odpowiadać DM4 z pierwszego Quake. I rzeczywiście, jest do niego mocno podobna (koncepcyjnie).

Tak jak na DM1 zdecydowanie najlepszą bronią jest w większości przypadków railgun, tak tutaj rządzi i dzieli wyrzutnia rakiet. Wspomagana przez hyperblaster i super shotgun, generuje fragi w zawrotnym tempie. Poza przypadkami kiedy gracie w więcej niż pięć osób, ZAWSZE warto wejść na górę po drabinie i poczekać aż wyrzutnia się pojawi. Główną zaletą używania rakiet jest możliwość trzymania przeciwnika „za rogiem". Wystarczy strzelać w podlogę tuż przy wejściu, aby nikt normalny nie odważył się na atak. Garstka desperatów z pewnością nie pożyje długo...

Drugim kluczowym artefaktem na mapie jest żółta zbroja. Jedna jedyna dostępna sztuka wymusza orbitowanie wokół pokoju „z maszyną". Gracz uzbrojony w 100% combat armor przeżyje 90% spotkań z nieuzbrojonym przeciwnikiem. Chyba warto trochę poczekać, co?



Początkujący mogą tego nie wiedzieć, ale na mapie znajduje się artefakt nieśmiertelności oraz drugi railgun. Oba te przedmioty schowane są w ciemnym zakątku powyżej kładki nad lawą. Stojąc na końcu kładki wykonajcie skok na rakiecie pionowo do góry. Jest to jedyna metoda dostania się po „pentagram" (rys. [illegible]).

Podczas gier dwuosobowych warto wyłączyć quada: daje zbyt dużą przewagę na tej mapie. „Składowany" hyperblaster kosi kolejnych wrogów jak suchą słomę. Ze względu na specyficzną konfigurację poziomu (dużo korytarzy, ścian itd.), po wzięciu quada warto używać tylko wspomnianego hyperblastera lub dwururki. Od biedy można próbować UZI. CKM (chaingun) nie występuje na tym levelu.

Każda mapka, a DM3 nie jest tu wyjątkiem, pozwala na stosowanie trików na pierwszy rzut oka niewykonalnych. Część z nich zobaczycie na demie z naszego CD, kika opiszę już teraz. Najważniejsza jest moim zdaniem możliwość wskoczenia z półki z żółtą zbroją bezpośrednio „w okienko" (rys. [illegible]). Droga do rakiet skraca się wtedy kilkakrotnie, dodatkowo unikamy śmiertelnego niebezpieczeństwa, jakim jest wchodzenie po drabinie. Miejscem równie niebezpiecznym jak drabina jest dach „maszyny grzejnej", na który bardzo często wypadają gracze świeżo po wzięciu wyrzutni. Skok można też wykonać w drugą stronę (z okienka na półkę), jest jednak nieco trudniejszy i mniej potrzebny. Ale na demach wygląda ładnie:)

W podobny sposób, przyklejając się do ściany, skaczemy z niższej półki na wyższą po railguna (rys. [illegible]). Koniec z kąpielami w kwasie i zgniataniem przez dwie ruchome kładki. Przydatna jest także umiejętność wskoczenia na ruchomą półkę, jeżdżącą do quada, z boku (rys. [illegible]). Zamiast czekać kilka długich sekund na dojazd, będąc narażonym na śmiertelne niebezpieczeństwo, skoczcie na platformę, kiedy minie już połowę swojej drogi. Jeśli zachowacie zimną krew, quad z pewnością będzie wasz.



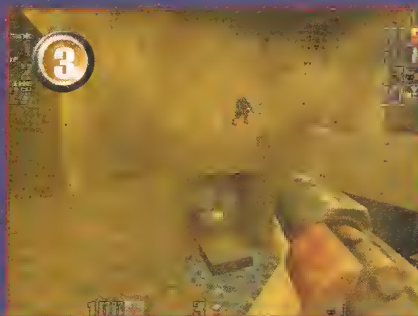
Ścieżka zdrowia: rakieta -> nieśmiertelność -> dwururka -> żółta zbroja -> quad (rocket jump) -> megahealth -> hyperblaster -> rakieta -> railgun -> żółta zbroja. Zapamiętajcie trzy słowa: rakieta, zbroja, quad. Kontrolując te trzy przedmioty nie przegracie wielu meczy.

turystyczny

d r u g a

Wody trzeba unikać. Nie ma w niej nic ważnego, a bardzo łatwo oberwać zabłąkanym railem lub zostać pociętym na hamburger czyimś chaingunem. Jedyna uzasadniona logicznie wycieczka, to droga od zbroi do quada. Jej też można jednak uniknąć.

Strategia na DM5 sprowadza się do „obstawienia" dwóch miejsc — quada i czerwonej zbroi. Po drodze jest tyle apteczek i amunicji, że





fragi praktycznie będą nabijać się same. Od czasu do czasu warto zrobić wycieczkę do wyrzutni rakiet, gdyż miejsce to przyciąga wielu świeżo odrodzonych graczy, tzw. „jednostrzałowców".

Ścieżka zdrowia: czerwona zbroja -> quad -> czerwona zbroja:)) Ja wcale nie żartuję. Jeżeli uda się wam wejść na taką ścieżkę, bardzo trudno będzie komukolwiek was z niej zdjąć. Bądźcie jednak uważni — nierzadko zaczajony kamper zdoła ukraść wam quada, a wtedy misternie ułożony plan legnie w gruzach...

UWAGA: Radzę chodzić po górnej części mapy przez większość czasu gry. Zawsze można zeskoczyć widząc ofiarę, jednak wejść z dołu na górę da się tylko w kilku miejscach. W czasie gier w dwie osoby jak ognia unikać należy brania armor shards!

[illegible]

Dobra mapa. Trochę zbyt blisko jest od czerwonej zbroi do quada, ale poza tym nie mam zastrzeżeń. Wymaga koncepcji gry: bieganie bez sensu w kółko z reguły kończy się smutno...

Najważniejszym przedmiotem na mapie jest wyrzutnia rakiet. Architektura poziomu jest wręcz idealna do używania tej zabawki. Oprócz korytarzy jest sporo otwartej przestrzeni, ale nie aż tak rozległej jak na DM1. W szczególnych wypadkach przydaje się railgun oraz machinegun/chaingun. Reszta broni to ozdoby albo narzędzia dla desperatów.

Po wzięciu rakiety należy udać się natychmiast po czerwoną zbroję, drugi co do ważności przedmiot na levelu. Warto jednak przedtem założyć żółtą kamizelkę, która może uratować życie w przypadku spotkania z oczekującym w piwnicy kamperem. „Żółta" jest łatwa do wzięcia, kiedy ma się wyrzutnię rakiet. Przeciwnicy przeważnie uciekają. Garstka, która będzie próbowała walczyć, doda się do ilości waszych fragów.

Stojąc na szczycie maszynerii zgniatającej, warto zajrzeć na moment do wnęki z quadem [illegible]. Jeżeli się pojawił — trzeba go natychmiast sprzątnąć. W przeciwnym wypadku bierzemy railguna i wodą (!) udajemy się po czerwoną zbroję. Jeżeli zbroi nie będzie, trzeba trochę poczekać. Piwnica jest dość daleko od miejsca większości walk, dlatego nie ma sensu wychodzić i wracać do niej za kilkanaście sekund.

Ważna rada — czekając na czerwoną zbroję bez kamizelki i dobrej broni, warto zabezpieczyć sobie tyły. Najpierw wciśnijcie guzik wysuwający kładkę, a potem nadepnijcie lekko na windę i szybko z niej zejdźcie. Platforma pojedzie do góry. Co wtedy robicie? No co? No oczywiście, stajecie pod windą (rys. 6). Przeciwnicy z pianą na ustach będą czekać, aż podłoga zjedzie, ale ona tego nie zrobi:). Kiedy kładka dojedzie do końca, wybiegnijcie spod windy i szybko weźcie zbroję. Teraz już będziecie przygotowani na ewentualne spotkanie.



Bardzo ważnymi przedmiotami na mapie są megahealth i adrenalina. Szczególnie „megas" jest pomijany przez bardzo wiele osób. Kiedy stoicie pod granatnikiem i chcecie iść po wyrzutnię rakiet, nie wspinajcie się na drabinę. Zamiast tego spadnijcie na dół w szyb windy i sprawdźcie, czy nie ma tam „superzdrówka". Na dole znajdziecie także granatnik, a i do rakiety dojść nietrudno.



Za miesiąc ostatnia część Przewodnika, która definitywnie zakończy proceder opisywania map w Resecie. Czułem potrzebę opowiedzenia dość wyczerpująco o levelach z PR, gdyż już teraz stały się one faktycznie standardem w internecie i poza nim. Jeszcze raz zachęcam do zajrzenia na kompakt — znajdziecie tam między innymi pak ośmiu map, które zostały stworzone z myślą o grze w dwie osoby. Zapewniam was — są rewelacyjne. A za dwa miesiące? Cóż, chyba nie będzie wyboru... Na warsztat pójdzie Unreal!

Budujemy deck

Michał Macioszczyk

Tym razem postaramy się wspólnie zbudować talię. Nie będzie to może deck zdolny wygrywać turnieje, ale w grach „towarzyskich" powinien się sprawdzać raczej dobrze, a dzięki takiemu założeniu nie musimy wydawać na karty dużych pieniędzy — liczbę rare'ów ograniczymy do niezbędnego minimum. Dodatkowo postarajmy się budować talię według aktualnych przepisów Type II, czyli tylko karty z 5th Edition, Mirage, Visions, Weatherlight, Tempest i Stronghold. A więc do dzieła.

Na początek potrzebne są podstawowe założenia. Nasza talia ma być agresywna, dysponująca tanimi stworkami, potrafiącą wykorzystywać direct damage. Potrzebujemy też jakieś karty na późniejszą grę, gdy zasoby mana są większe. I tutaj zdecydujmy się nie na drogie (w koszcie wyłożenia) karty, ale na ograniczenie zasobów mana — w ten sposób karty z tanim kosztem wyłożenia będą nam przydatne przez całą rozgrywkę. Ostatnim wstępnym założeniem będzie utrzymanie talii tylko w dwóch kolorach — pozwoli nam to na unikanie większych problemów z mana oraz na zminimalizowanie kwoty pieniędzy koniecznych do zainwestowania w talię (wielokolorowe lądy są niestety bardzo drogie).



Po przeanalizowaniu stawianych przed naszym deckiem wymagań, możemy określić kolory — w tym przypadku najlepiej nadają się czerwony (z uwagi na tani i skuteczny direct damage) oraz zielony (z uwagi na dobre, małe stworki — weenie). Takie połączenie dodatkowo pozwala nam walczyć z każdym rodzajem permanentów — od stworków, poprzez artefakty po enchanty (lądami wszak nie musimy się przejmować). Niestety, kolory te nie dysponują dobrą metodą kontrolowania zasobów mana (jak np. kolor biały z doskonałą kartą Armageddon), ale wszak możemy posiłkować się artefaktami — w tym przypadku kartą Winter Orb, pozwalającą graczom odtapowywać tylko jeden ląd co turę.







A teraz przejdźmy do szczegółów. Na wstępie dystrybucja mana — ponieważ gramy Winter Orbami, warto włożyć nieco kart dających mana oprócz lądów — w tym przypadku standardowe LLanowar Elves (jeślibyśmy chcieli mana wielokolorowe, można pomyśleć o Birds of Paradise bądź Skyshroud Elf). Oprócz tego oczywiście zwykłe lądy plus (jeśli dysponujemy) ewentualnie Karplusan Forest (zielono–czerwony painland) bądź Undiscovered Paradise (doskonale działające przy Winter Orbie na stole). Włożenie około 20, 21 lądów powinno wystarczyć (zwłaszcza przy mana ze stworków). Dorzucamy do tego oczywiście 3 lub 4 Winter Orby — karta droga, ale w tej talii bardzo ważna.

Teraz możemy zastanowić się nad naszymi stworkami. Zależy nam bardzo, żeby w pierwszej turze coś wyłożyć (wszak chcemy, by talia była agresywna oraz by działała przy ograniczonych zasobach mana). A więc potrzebujemy dość sporej liczby kart z kosztem wyłożenia równym jeden. Mamy już 4 LLanowar Elves, do tego możemy dołożyć 4 Mogg Fanatic (który w pewnym sensie jest też direct damagem — jeden punkt zniszczenia za poświęcenie). Ale to nadal mało — dołóżmy więc jeszcze np. Jackal Pup (bardzo agresywny, szybki stworek) oraz Granger Guildmage, który w połączeniu z dostępem do czerwonej mana działa podobnie jak Mogg Fanatic, ale nie musimy go poświęcać. Tym sposobem mamy w talii 11 stworków za 1 mana — prawie gwarancję, że coś wyłożymy w pierwszej turze.

Karty typu summon za dwa mana też oczywiście muszą w naszej talii występować, jednak może być ich nieco mniej — wystarczy, powiedzmy, 8 sztuk. Asortyment stworków jest tutaj dość duży, jednak najlepszym wyjściem będzie wybór koloru zielonego wraz z agresywnymi kartami — w tym przypadku River Boa oraz Muscle Sliver. Można się też zastanawiać ewentualnie nad Ironclaw Orcs, Elvish Archer czy nawet Whirling Dervish, ale w większości przypadków wcześniej wymieniony wybór okaże się optymalny.

Kart z większym kosztem wyłożenia nie powinno być zbyt wiele, za to powinny być maksymalnie użyteczne. A więc proponowałbym za 3 mana Jolrael's Centaur — stworek 2/2 z flankingiem, nie mogący być celem czarów i efektów — a więc niezwykle trudny do zabicia; zaś za 4 mana Lhurgoyf — który, o ile wychodzi w późniejszych turach, potrafi być niezwykle skuteczny. Niestety jest to karta rzadka i dość droga, jednak naprawdę warto ją włożyć do talii. Gdyby to nie było możliwe, Lhurgoyfy można zastąpić bądź

li — zaklęciami do usuwania różnorakich permanentów. Czerwony kolor dysponuje doskonałym direct damage — należy to wykorzystać, tym bardziej, że karty tego typu mają dwojakie zastosowanie: możemy nimi usuwać przeszkadzające nam wrogie stwory, możemy też „strzelać" bezpośrednio w przeciwnika. A więc wrzućmy bez zastanowienia pewną liczbę Incineratów oraz Shocków — ich tani koszt rzucenia doskonale współgra z naszą talią. Gdybyśmy chcieli dysponować większą liczbą kart tego typu, możemy się zastanowić też nad Kindle'ami, ale 7, może 8 kart

Incinerate deals 3 damage to target creature or player. No creature damaged by Incinerate can regenerate this turn.
"Yes, I think 'toast' is an appropriate description."
—Jaya Ballard, Task Mage

za pomocą tańszych stworków (np. wzmiankowanych Centaurów), bądź innymi większymi — wybór konkretnych rozwiązań pozostawiam wam.

Sprawę stworków mamy więc już z grubsza rozwiązaną, warto zastanowić się teraz nad zaklęciami, zwłaszcza zaklęciami związanymi z kontrolą pola gry, a więc w tej ta- związanych z direct damege powinno nam w większości przypadków wystarczyć. Warto również włożyć do talii karty przeciw artefaktom i enchantom. W pierwszym przypadku kolor zielony dysponuje doskonałym stworkiem niszczącym artefakty — Uktabi Orangutan. Polecam to rozwiązanie, jednak gdyby orangutany były poza zasięgiem (nie jest łatwe zdobycie tej karty, mimo że to uncommon, a nie rare) możemy włożyć Shattery. Przeciw enchantom dobrym rozwiązaniem może być Emerald Charm (który ma też inne zastosowania, choćby zaskakujące odtapowanie stworka), ale nie jest to jedyne dopuszczalne rozwiązanie — kolor zielony ma naprawdę dużo kart służących zwalczaniu enchantów. Możemy wrzucić też jakieś niespodzianki — ja się zdecydowałem na jedną sztukę Giant Growth. Zawsze to miło wzmocnić niespodziewanie swojego stworka.

Tym sposobem nasza talia nabrała realnych kształtów — w wersji podstawowej wygląda następująco:

11 Forest
10 Mountains
3 Winter Orb
4 Mogg Fanatic
1 Jackal Pup
4 Shock
3 Incinerate
2 Granger Guildmage
4 Llanowar Elves
4 River Boa
4 Muscle Sliver
3 Uktabi Orangutan
2 Jolraer's Centaur
2 Lhurgoyf
1 Giant Growth
2 Emerald Charm

Zachęcam do dokonywania wszelkich zmian, testowania decku oraz układania sideboardu. W tej ostatniej kwestii polecam zwłaszcza doskonałe przeciw kolorowi niebieskiemu Pyroblasty oraz wzmocnienie ochrony przeciw artefaktom i enchantom.

悪魔の布告
インスタント
対象のプレイヤー１人はクリーチャーを１体、生け贄に捧げる。
イラスト：Ron Spencer

Mistrzowie karcianej magii

30 maja odbyły się w Warszawie pierwsze oficjalne Mistrzostwa Polski w Magic: the Gathering. Impreza zgromadziła rekordową jak dotąd liczbę graczy: 114 uczestników. Grano w Type II (Standard), systemem szwajcarski — 7 rund eliminacji, które wyłoniły czołową ósemkę, walczącą ze sobą w systemie pucharowym (tzw. single elimination). Mistrzostwa sędziowało dwóch sędziów III poziomu (oraz oczywiście kilku sędziów niższych poziomów), sędzią głównym był Jakub Wysoczański.

Od pierwszej rundy widać było, że uczestnicy turnieju reprezentują wyrównany poziom. Nawet zaawansowani gracze, włącznie z przodującym w polskich rankingach Przemkiem Oberbekiem, mieli poważne problemy z utrzymaniem się w czołówce. Zestaw talii prezentował się okazale — nie zabrakło chyba żadnego znanego decku, było też obecnych kilka zupełnie nowych i zaskakujących konstrukcji; o żadnej z talii nie można powiedzieć, że była wyraźnie popularniejsza od innych. Jedyną generalną tendencją, którą można dostrzec, jest lekkie przesunięcie równowagi w stronę decków kontrolujących pole gry i nieznaczne odejście od bardzo agresywnych, takich jak mono red burn.

Po szóstej, przedostatniej rundzie, grupa ewentualnych kandydatów liczyła kilkanaście osób. Ostatnia runda zdecydowała o wszystkim — do finałowej ósemki a zarazem do Mistrzostw Europy zakwalifikowali się: Tomasz Farbiszewski, Michał Greń, Paweł Karaszewski, Wojciech Kazbieruk, Emil Łeszczyński, Igor Maziarski, Grzegorz Świetlik oraz Bartosz Wojtowicz. Ćwierćfinały, po krótkiej przerwie, zostały rozegrane zaskakująco szybko — większość gier skończyła się wynikiem 2:0, wyłaniając najlepszą czwórkę polskich graczy, którzy tym sposobem wywalczyli sobie również prawo uczestnictwa w Mistrzostwach Świata, bilet lotniczy (impreza ta będzie rozgrywana w USA), nie wspominając już o bardzo ładnych pucharach.

Finał, rozgrywany już tylko przy najwytrwalszych kibicach (oraz oczywiście sędziach) był zaskakująco szybki i jednostronny — Grzegorzowi w żadnej grze nie podeszły najlepsze „zestawy" sliverów, co wymusiło z jego strony próby bardzo „kontrolnego" podejścia do gry. Jednak Paweł w obu przypadkach nie okazał się bezbronny (też wszak kilka kontr w talii miał) i był po prostu szybszy — kilka tanich, ofensywnych stworków, takich jak choćby Jackal Pup czy River Boa (Islandwalk!) dokonało znaczących zniszczeń, co w połączeniu z Firestormem zapewniło Pawłowi Karaszewskiemu zwycięstwo 2:0 i tytuł Mistrza Polski na rok 1998.

Oto czwórka triumfatorów (o dziwo — sami warszawiacy) oraz ich talie:

◎ Paweł Karaszewski — z talią własnej konstrukcji, pięciokolorową, zbliżoną do weenie, z Winter Orbami i silnymi elementami kontroli pola gry. Talia dodatkowo posiadała zaskakujący sideboard — kilka wysp i pokaźną ilość różnorakich kontr.

◎ Grzegorz Świetlik — walczący talią opartą na Sliverach wspartych kontrami i innymi elementami kontroli pola gry.

◎ Wojciech Kazbieruk — grający tzw. Donais 5cU — bardzo defensywnie nastawionym deckiem, zawierającym wiele kontr, wiele dróg na dociąganie dodatkowych kart i manipulację talią oraz minimalną ilość ofensywy (w tym przypadku jeden Rainbow Efreet).

◎ Emil Leszczyński — grający czysto czerwonym, agresywnym deckiem — coś pośredniego pomiędzy Sligh a tzw. Stupid Red Burn.

Sathorn

Reset

Diablo klan

Witam Braci, jedyną (na razie) Siostrę naszego Klanu oraz tych nie zrzeszonych! Wakacje niby już się zaczęły, ale czy to powód żeby porzucać naszą ukochaną grę? Chyba nie. Myślę że nie zostawicie samego biednego Diabełka w tych ciemnych oślizgłych lochach co? To by było nieładnie z waszej strony, tak go opuścić...

TERAZ POWAŻNIE

Ciekawi pewnie jesteście, dlaczego powitanie dotyczyło braci i SIOSTRY? Ano dlatego, że mamy pierwszą przedstawicielkę płci pięknej w naszym Klanie. Jedną jedyną na około 70 Braci! Niby to mało, ale taki rodzynek będzie wspaniałą ozdobą (wybacz mi Siostro) naszego czysto męskiego ugrupowania. Siostra znana jest pod ksywką Lady Anka i jak sama mówi, można ją spotkać na BN dość często. Mam nadzieję, że cieszycie się z jej uczestnictwa w Klanie tak samo jak ja. Ale pamiętajcie, zło nie śpi... musimy ją chronić!

Nasz Klan stał się swego rodzaju pochodnią prawdy na BN, przez co narobiliśmy sobie wrogów. I to bez większego powodu, ot tak po prostu („Nie kiną? Nie cheatują? No to już po nich"). Ale nie przejmujmy się nimi. Dostaję też listy od ludzi, którzy potrafią wytłumaczyć z sensem dlaczego cheatują i dlaczego nie zaprzestaną tego niecnego procederu. Niejaki KILL_YOUR_IDOL nadesłał taki oto list do mnie:

Wchodząc po raz pierwszy na jeden z serwerów BATTLE.NET-u myślisz sobie:"To będzie piękny dzień, poznam kilku ludzi z różnych zakątków świata, zagramy razem w Diablo, pełny spokój i harmonia dla rasowego gracza". Często jednak rzeczywistość jest okrutniejsza niż można ją wyobrazić sobie w najgorszych koszmarach. Opowiem to na swoim przykładzie. Postanowiłem, że już najwyższy czas wejść moją wypieszczoną w domu postacią na Battle.Net. Pomyślałem, że dobrze będzie się przywitać z resztą Polaków. Powiedziałem „cześć" a oni na to „cześć pajacu spier.... stąd". Trudno, pomyślałem, nie będę rozmawiał z chamami i udałem się na POL-2.Tam niestety nikogo nie było, toteż postanowiłem przyłączyć się do jednej z istniejących gier. Jak się okazało, moim towarzyszem zabawy został wojownik z Brazylii. Szliśmy razem przez piekło gromiąc kolejne bestie, aż tu nagle przed nami stanął mag o ksywce Bart. Powiedział tylko jedno zdanie: „I want your ear" i w chwilę później wraz z Brazylijczykiem leżeliśmy zabici. Bart nie powiedział już ani słowa, tylko uciekł (nawet nas nie wskrzesił). Musiał być cheaterem (bo nie sądzę żeby jeden uczciwy Fireball mógł mnie powalić). Diatego od tej pory zawsze pod moją ręką znajduje się Raymond's Diablo Trainer (obecnie Beta5Build 1 — działa też z Hellfire:-)).Czary ustawiłem sobie na 26 poziomie i gdy tylko ktoś chce „duela" — marnie kończy."

Tak, no cóż — mogę i potrafię zrozumieć tego gracza. Niestety, takie przykłady można by mnożyć. Ale błagam, nie idźcie w jego ślady. Zresztą nie będę powtarzał tematu, omówiłem go miesiąc temu.

FAKE SATHORN

Otrzymałem ostatnio wiadomość, że na BN pojawił się fałszywy Sathorn. Wszedłem więc na BN sprawdzić rzecz całą. Pojawiam się na POL-1, a tam nie jeden, a dwóch fałszywców siedzi! Mało tego, obydwaj na mnie naskoczyli, że TO JA JESTEM OSZUSTEM! Uśmiałem się w pierwszej chwili serdecznie, jeden z nich to [res]Sathorn (lev 50), drugi to Sathorn(res) (levelu nie pamiętam ale coś około 15). No i zaczęło się. Myślałem że szybko się zmyją jak tylko zacznę mocniej naciskać, ale nie, oni twardo. Cały kanał się przysłuchiwał i wszyscy w końcu chcieli wiedzieć, który z nas jest prawdziwy... Po jakimś czasie sami się zdradzili — po prostu zaczęli kląć, a ja nigdy, przenigdy tego nie robię na kanale. Przy okazji dzięki wszystkim, którzy mi pomogli w tej bitwie na słowa. Nie pamiętam waszych ksywek, ale wdzięczny wam jestem. Tamci fałszywi jeszcze o jednym nie wiedzieli: że ja gram od nowa, a moja postać to Sathorn(res) — level 1. Nie wiem kim byli, ale uśmiałem się przy nich serdecznie.

DIABLO I MYCIE ZĄBKÓW

Dostałem wspaniały list od jednego z Czytelników, niejakiego MiSia. List zawierał krótki plik wav wyciągnięty z pliku Diablo.mpq. To plik dźwiękowy, w którym jest fraza, jaką w niezrozumiałym języku wypowiada Diablo przy przejściu z 15 poziomu na 16. MiSiU poradził mi żebym wysłuchał go „od tyłu". I, Bracia, rewelacja!!! Diablo daje kazanie! Każe nam dbać o higienę i zdrowo się odżywiać. A dokładnie, mówi: „Eat your vegetables and brush after every meal" Co w wolnym tłumaczeniu znaczy: „Jedz warzywka i szoruj ząbki po każdym posiłku". Nic dodać, nic ująć. I tym optymistycznym akcentem kończę pierwszy wakacyjny odcinek RDK.

STARCRAFT

PORADNIK

Witam zagorzałych strategów na ubitej ziemi Starcrafta. Nie ma to jak wpuścić komuś do bazy setki uzbrojonych po zęby marines, a potem słuchać odgłosów palących się budynków i patrzeć na padających jak muchy wrogów. Zwłaszcza cieszy to w trybie multiplayer...

W Starcraftcie możemy grać jedną z trzech ras: Protossami, Terranami i Zergami. Nacje te bardzo się od siebie różnią, tak więc i strategie gry są odmienne. Jak więc spuścić manto paskudnemu przeciwnikowi, kimkolwiek on jest?

EKONOMIA PANIE BRACIE, EKONOMIA...

Podstawą gospodarki jest pieniądz. W Starcraftcie zamiast szeleszczących zielonych papierków gromadzimy i wydajemy błękitne kryształki i zielony, Vespiański gaz. Najważniejszą rzeczą jest zapewnienie sobie stałego dopływu tych surowców. Bez zastanowienia buduj od ręki rzesze jednostek wydobywczych (Probe, SCV, Drone). Zbieranie kryształków najlepiej idzie, gdy na jedną kupkę surowca przypada jeden robotnik, gdyż inaczej może dojść do korków wśród zbieraczy (możesz dać dwóch zbieraczy na jedną kupkę, jeżeli zasoby znajdują się w większej odległości od bazy.) Zanim zaczniesz wydobywać gaz Vespiański, musisz wybudować kopalnię (można je umieścić tylko na gazowych wulkanach). Dzięki gazowi będziesz mógł później zwiększać skuteczność swoich jednostek militarnych, tak więc należy ją dobrze osłaniać. Najlepiej, gdy na jedną kopalnię przypada dwóch zbieraczy — w innym wypadku jest tak, jak z robotnikami przy kryształkach. Ważne jest, by maksymalnie wykorzystać spoczywające niedaleko bazy zasoby, przy każdej kupce kryształków powinien znajdować się robotnik. Nie wolno dopuścić do sytuacji, gdy któryś z robotników stoi bez zajęcia. Cała gra rozgrywa się w czasie rzeczywistym, czas jest więc cenniejszy nawet od pieniędzy. Kto szybciej się rozwija, ten wygrywa.





Battle.net

Główną zasadą, którą należy się kierować, jest maksymalny rozwój. Nie można polegać tylko na jednej bazie. Surowce w niej zawarte po pewnym czasie skończą się, a przeciwnik może nas wtedy załatwić finansowo. Tak więc należy szukać na całej mapce nowych złóż kryształków i gazu i budować tam swoje bazy (szczególnie na dużych mapkach i przy długich grach). Gdy masz więcej baz, możesz dojść do takiej sytuacji, gdy surowce będą spływać do bazy szybciej niż ty je będziesz mógł wydawać. I do tego właśnie powinieneś dążyć.

NADCHODZĄ CHMURY WOJNY...

Ekonomia ekonomią, ale każdy chciałby postrzelać sobie z czołgu lub popluć Hydraliskiem. Sztuka wojny w Starcrafcie jest dla każdej z ras inna. Inna jest kolejność budowania budynków, odmienne są jednostki militarne. Każdą z nacji omówimy osobno. Co odnosi się do wszystkich plemion, to że NIGDY nie należy nastawiać się na defensywę. Kto się broni, ten przegrywa. Nie masz co napakowywać swojej bazy bunkrami, wieżyczkami i niepotrzebnym wojskiem. Przeciwnik i tak prędzej czy później znajdzie słaby punkt w twojej obronie, a wtedy tak, tak: płacz i zgrzytanie Zergów. Chcesz wygrywać, to musisz przejąć inicjatywę. Szybko buduj wojsko. Odkrywaj teren, poszukuj wroga. Nękaj go na wszystkie możliwe sposoby. To ty masz decydować gdzie uderzyć, gdzie i kiedy wydać bitwę i kto w niej przeżyje. Jeśli ci się to uda, jesteś na dobrej drodze do zwycięstwa.

TERRANIE DO BOJU...

Terranie to najprostsza w obsłudze rasa. Nazwy wszystkich budynków doslownie tłumaczą, co w nich możemy wyprodukować. Z tego też względu na Battle.net Terranami grywają całe masy ludzi. Mocną stroną tej rasy są waleczni marines, czołgi i niewidzialne myśliwce, a także komandosi naprowadzający laserowo głowice jądrowe na cel. Z początku jednak dobrzy są Marines i jako pierwsi są osiągalni spośród jednostek militarnych. Tak więc dobrze jest na samym począt-

TERRANIE

nazwa jednostki	UPGRADE LEVEL 0					UPGRADE LEVEL 1		
	zniszczenia naziemne	zniszczenia powietrzne	pancerz	wytrzymałość	bronie specjalne	zniszczenia naziemne	zniszczenia powietrzne	pancerz
SCV	5	—	0	60/60	—	5	—	1
marines	6	6	0	40/40	—	7	7	1
vulture	20	—	0	80/80	mines znisz. 125	22	—	1
siege tank	30	—	1	150/150	siege mode znisz. 70	33 siege 75	—	2
wraith	8	15	0	120/120	niewidzialny	9	17	1
goliath	10	20	1	125/125	—	11	22	2
firebat	16	—	1	50/50	—	18	—	2
battle cruiser	25	25	2	500/500	dzialo Yamato znisz. 250	28	28	3
ghost	10	10	0	45/45	atomówka znisz. 665	11	11	1

PROTOSI

nazwa jednostki	UPGRADE LEVEL 0						UPGRADE LEVEL 1			
	zniszcz. naziemne	zniszcz. powietrzne	pancerz	tarcze	wytrzymałość	pola tarczy	zniszcz. naziemne	zniszcz. powietrzne	pancerz	tarcze
probe	5	—	0	0	20/20	20/20	5	—	1	2
zelot	20	—	1	0	80/80	80/80	18	1	8	8
dragoon	20	20	1	0	100/100	80/80	22	1	24	—
reaver	100x5 scaraby	—	0	0	100/100	80/80	125x5 scaraby	—	1	2
scout	8	24	1	0	130/130	90/90	9	26	2	2
carrier	5x4 fighters	5x4 fighters	1	0	250/250	150/150	6x8 fighters	6x8 fighters	2	2
templar	psonic storm	psonic storm	0	0	40/40	40/40	psonic storm	psonic storm	1	2
archon	30	30	0	0	10/10	350/350	33	33	1	2
arbiter	10	10	1	0	200/200	150/150	11	11	2	2
shuttle	—	—	1	0	80/80	60/60	—	—	2	2
observer	—	—	0	0	40/40	20/20	—	—	2	2

ZERGOWIE

nazwa jednostki	UPGRADE LEVEL 0				UPGRADE LEVEL 1		
	zniszczenia naziemne	zniszczenia powietrzne	pancerz	wytrzymałość	zniszczenia naziemne	zniszczenia powietrzne	pancerz
overlord	—	—	0	200/200	—	—	1
drone	5	—	0	40/40	5	—	1
zerling	5	—	0	35/35	6	—	1
hydralisk	10	10	0	80/80	11	11	1
mutalisk	9	9	0	120/120	10	10	1
scourge	—	110	0	20/20	—	110	1
queen	brodlingi	—	0	120/120	brodlingi	—	1
ultralisk	20	—	1	400/400	23	—	2
broodling	4	—	0	30/30	5	—	1
defiler	plague	plague	1	80/80	plague	plague	2
guardian	20	—	2	150/150	22	—	3
infested terran	500	—	0	40/40	500	—	1

UPGRADE LEVEL 2			UPGRADE LEVEL 3		
zniszczenia naziemne	zniszczenia powietrzne	pancerz	zniszczenia naziemne	zniszczenia powietrzne	pancerz
5	—	2	5	—	3
8	8	2	9	9	3
24	—	2	26	—	3
36 siege 80	—	3	39 siege 85	—	4
10	19	2	11	21	3
12	24	3	13	26	4
20	—	3	22	—	4
31	31	4	34	34	5
12	12	2	14	14	3

UPGRADE LEVEL 2				UPGRADE LEVEL 3			
zniszcz. naziemne	zniszcz. powietrzne	pancerz	tarcze	zniszcz. naziemne	zniszcz powietrzne	pancerz	tarcze
5	—	2	2	5	—	3	3
20	—	3	2	22	—	4	3
24	24	3	2	26	26	4	3
125x10 scaraby	—	2	2	125x10 scaraby	—	3	3
10	28	3	2	11	30	4	3
7x8 fighters	7x8 fighters	3	2	8x8 fighters	8x8 fighters	4	3
psonic storm	psonic storm	2	2	psonic storm	psonic storm	3	3
36	36	2	2	39	39	3	3
12	12	3	2	13	13	4	3
—	—	3	2	—	—	4	3
—	—	2	2	—	—	3	3

UPGRADE LEVEL 2			UPGRADE LEVEL 3		
zniszczenia naziemne	zniszczenia powietrzne	pancerz	zniszczenia naziemne	zniszczenia powietrzne	pancerz
—	—	2	—	—	3
5	—	2	5	—	3
7	—	2	8	—	3
12	12	2	13	13	3
11	11	2	12	12	3
—	110	2	—	110	3
broodling	—	2	broodling	—	3
26	—	3	29	—	4
6	—	2	7	—	3
plague	plague	3	plague	plague	4
24	—	4	26	—	5
500	—	2	500	—	3



ku gry wybudować dwa baraki wojskowe. (Nie należy zapominać o Supply Depot — budynkach utrzymujących każdą jednostkę. Gdy ich zabraknie, nie będzie można budować żadnych jednostek). I tu już można puścić pierwszą machinę strategii w ruch. Jeśli gramy przeciwko Protossom (wolno się rozwijają), a nawet Zergom, to można wyprodukować od razu dzie-



sięciu Marines i zrobić wrogowi strzelnicę w środku bazy. Ten manewr wykonany na samym początku gry szczególnie jest skuteczny wobec Protossów, gdyż oni bardzo wolno się rozwijają i najczęściej w tym czasie nie mają jeszcze w bazie żadnych jednostek militarnych.

Celem w takiej sytuacji najczęściej powinni stawać się robotnicy–zbieracze. Nic tak bardzo nie denerwuje jak nagła utrata dostawców surowców i przestój w dopływie gotówki.

Drugim podobnym uderzeniem jest wysłanie (już w późniejszym stadium rozgrywki, po wybudowaniu fabryki) śmigaczy Vulture strzelających granatami. Taki oddział bardzo dobrze kosi piechotę. Bardzo potężną bronią Terran jest Siege Tank — czołg o olbrzymiej sile niszczenia (szczególnie po wymyśleniu w fabrycznej przybudówce trybu oblężniczego — Siege Mode). Siege Mode czołgu umożliwia mu prowadzenie ognia ze stacjonarnego działa — coś w rodzaju artylerii. Wspaniałym pomysłem jest umieszczenie takiego czołgu za pomocą transportowca na klifie i prowadzenie stamtąd ostrzału (niestety czołg zdejmuje tylko cele naziemne, więc trzeba mu dać ochronę z powietrza za pomocą Goliathów czy też myśliwców Wraith). Bolesne jest dla przeciwnika umieszczenie tego czołgu na klifie, niedaleko kupek kryształków w jego



bazie i jego zbieraczy. Wówczas ze zbieraczy pozostaje tylko marmolada i wróg ma zastój w dostawie surowców. Innym sposobem wykończenia robotników może być też wystrzelanie ich za pomocą niewidzialnych myśliwców Wraith. (Uwaga, niewidzialność jest wykrywana przez: wieżyczki, Overlord, Science Vessel, Observer). Bardzo przykro może się też zrobić przeciwnikowi, gdy za pomocą niewidzialnego komandosa Ghost namierzymy mu jego Supply Depots. Wtedy tylko wielkie nuklearne bum, depotów nie ma i koleś nie może budować jednostek. Później wjazd wojskiem i — po przeciwniku, mamy następne punkty w rankingu.

OLBRZYMIE ROBALE — ZERG

Zerg to druga rasa wielkiego konfliktu. Jest to nacja stanowczo odróżniająca się od Terran, a przede wszystkim od Protossów. Ich siła tkwi nie w jakości jednostek, lecz w ich ilości. Budynki Zergów są o wiele tańsze od budynków innych ras. Tańsze są również jednostki oraz upgrade'y. Ciekawostką jest to, iż wszystko co powstaje u Zergów jest mutowane z jednej jednostki — z larwy. Z larwy możemy wymutować jednostki militarne, Drone — czyli robotników, a Drone przekształcić w każdy budynek. Jednostki Zergów powstają dosyć szybko. Najpopularniejszą strategią jest mutowanie na początku gry Zerlingów (małych wojowników, 1 larwa=2 Zerlingi) i puszczanie ich na bazę przeciwnika. Przy takiej dość szybkiej strategii żadna siła się nie oprze małym Zerlingom. Innym atutem Zergów jest to, iż większość ich jednostek może zakopywać się pod ziemię i czekać tam aż minie niebezpieczeństwo lub gdy przejdą oddziały wroga, by móc je od tylu zaatakować.

Mocną stroną jest także królowa (Queen) i Defiler. Królowa potrafi zarazić jednostkę przeciwnika pasożytami--Broodlingami, które dorastają w ciele nosiciela, a następnie wykluwają się z niego zabijając go przy okazji. Defiler jest natomiast jednostką, która potrafi rzucić plagę (Plague) na wrogie jednostki. Zarażone jednostki zostają tak zmaltretowane, że pozostaje im jeden, malutki, czerwony punkcik wytrzymałości. Zarażone, nawet ciężkie jednostki można zlikwidować najliższą piechotą. Inną wspaniałą jednostką jest Guardian, który co prawda niszczy tylko cele naziemne, ale ma za to bardzo duży zasięg. Kilka takich i nie ma całej armii czołgów. Dobrze się też nimi zdejmuje wieżyczki.



PROTOSSKA CYWILIZACJA

Protossi to dość specyficzna rasa i polecałbym ją jedynie najlepszym graczom. Jest to plemię co prawda najsilniejsze ze wszystkich, ale za to rozwijające się bardzo, bardzo powoli. Ich wojska są najpotężniejsze, ale w zamian niezwykle kosztowne. Bardzo drogie są także budynki i upgrade'y. Grając Protossami trzeba za wszelką cenę dążyć do wybudowania pierwszych jednostek militarnych. Jest to trudne, gdyż Protossi mogą budować (a raczej teleportować) swoje budowle tylko w obrębie pól wyznaczanych przez Pylony — takie generatory. Gdy więc uda nam się wybudować pierwsze wojskowe jednostki, którymi są Zeloci, musimy za wszelką cenę dążyć do wybudowania następnych, gdyż Zeloci mogą atakować tylko cele naziemne. W przeciwnym razie wróg może skosić nam całą bazę z powietrza. Jest także strategia szybkiego budowania samych Zelotów i robienia najazdu nawet trzema na bazę przeciwnika. Bywa to skuteczne, gdyż Zeloci są jednostkami niezwykle odpornymi i zadają poważne zniszczenia.

Żywiołem Protossów jest powietrze — mają lotniskowce i Scouty, które są najlepszymi jednostkami ataku powietrze-powietrze.

Ciekawą jednostką jest Arbiter, który może osłaniać polem niewidzialności różne jednostki, sam będąc widzialnym, a także przywoływać jednostki na odległość



(nagle w środku bazy pojawia ci się wrogie wojo). Protosscy Templariusze natomiast sieją niesłychane spustoszenie wśród jednostek wroga druzgocącym Sztormem Psonicznym.

DO ZOBACZENIA

„That's it!" powiedział japoński króliczek pożerając francuską krówkę. Pamiętajcie tylko o jednym. Nieważne jaką gracie rasą, NIGDY nie nastawiajcie się na obronę. Poznawajcie możliwości jednostek — pomoże wam w tym porównanie umieszczone w tabelkach. I to by było na tyle. Do zobaczenia na Battle.net, gdzie niejeden Zerg i niejeden Protoss dostał już bęcki, powiadam wam.

Altar M.M. (Sherkhan)

OSTATNIE MISJE

10 — „The Hammer Falls". Po wyjściu na światło dzienne planów Acrurusa Mengska, ani ty, ani Raynor nie zamierzacie pomóc w realizacji jego zbrodniczych marzeń o objęciu władzy nad galaktyką. Jedyną deską ratunku przed tyranem jest ucieczka, jednak system obronny usytuowany na powierzchni niszczy wszystkie niepowołane jednostki, które chcą opuścić planetę. Twoim zadaniem jest rozwalić w drobny pył wielkie działo jonowe. Misję tę można wypełnić na dwa sposoby. Pierwszy, to wytłukiwanie wszystkich jednostek i budynków wroga, co zabiera od 2 do 4 godzin żmudnej gry. Drugi zaś wymaga sprytu i dużo większej uwagi ze strony gracza, jednak zajmuje tylko 1-2 godziny. Skoncentruję się na drugim sposobie.

TERRANIE

Najpierw szczelnie ufortyfikuj swą bazę, tym razem bardziej przydadzą się działka przeciwlotnicze niż bunkry, ponieważ komputer będzie starał się zaskoczyć cię niewidzialnymi Wraithami i Ghostami. Zbuduj 4 lub więcej BattleCruiserów, 8 myśliwców i dwa Science Vessels — będzie to twoja jedyna siła uderzeniowa. Załaduj trzy SCV i pięciu Marines na Dropshipa i całą watahą, lecąc nad szczeliną, skieruj się na północ. Gdy dotrzesz do platformy, na której znajduje się Ion Cannon, przy pomocy Yamato Cannon pozbądź się przeszkadzających ci działek przeciwlotniczych i wyładuj zawartość Dropshipa. Wybuduj tam baraki i zabezpiecz się masą Missile Turrets oraz kilkoma bunkrami. Przeciwnik będzie się starał wykurzyć cię, co jakiś przyśle swoją flotę powietrzną, jednak działka przeciwlotnicze powinny załatwić sprawę. Gdy wytrenujesz 16-24 Marines, zbierz ich do kupy i załaduj na Dropshipy. W eskorcie BattleCruiserów przedrzyj się na główną platformę i wyładuj tam całą piechotę. Rozpocznij zmasowany atak wszystkich dostępnych sił powietrznych i przywiezionych Marines na wrogie siły zgromadzone przy Ion Cannon. Po niedługim czasie wielkie, monumentalne działo będzie stało bez żadnej ochrony. Zrób co do ciebie należy i obejrzyj wspaniałą animację!



10 — „Full Circle". Tę misję rozpoczynasz z dużym zasobem gotówki. Najprostszym sposobem na zwycięstwo jest budowa dużej ilości Guardianów. Po pracowicie rozegranych pierwszych 10 minutach misji, reszta jest banalna. Przydzielone na początku Drony zmutuj w dwie dodatkowe wylęgarnie — jedną ustaw bliżej gejzera, drugą przy mineralach. Jak najszybciej zbuduj grupę pełną Hydralisków — te stworzenia idealnie nadają się do obrony. Możesz także postawić kilka Spore Colonies, które pomogą w niszczeniu wrogich myśliwców. Gdy już będziesz czuł się bezpieczny, rozpocznij standardowy rozwój bazy. Następnie wyślij grupkę 5-6 Guardianów z obstawą przeciwlotniczą, najpierw na zachód, potem na wschód od swojej bazy — znajdziesz tam kolonie zielonych Protossów. Po wyczyszczeniu całej południowej części mapy zacznij przygotowania do prawdziwej wojny. Po obu stronach swojej głównej bazy załóż kolonie — jedna będzie dostarczać minerały, a druga gaz. Wybuduj 24 Hydraliski, około 16 Guardianów i rozpocznij ostateczną krucjatę. Niszcz wszystko co stanie ci na drodze — nie żałuj sobie. Jak już dotrzesz do świątyni i ją zniszczysz, otrzymasz Drona z Khydarin Crystal. Wraz z eskortą wyślij go na miejsce, w którym niegdyś stała świątynia Prekursorów. Wygrałeś!

ZERGOWIE

10 — „Eye of the Storm". Ostatnią szansą na zwycięstwo osłabionych wojną Protossów pozostało uderzenie w samo centrum Zergów, czyli nieodwracalnie uśmiercenie Overminda. Ludzie pod wodzą Raynora aktywnie przyłączyli się do planów Tassadara, dzięki czemu zadanie rozpoczynasz z dwoma bazami. Eye of the Storm jest jedną z najbardziej zasobnych w surowce misji. Tak naprawdę minerały i gaz są wszędzie — wystarczy „tylko" je opanować. Problem polega na utrzymaniu nowopowstałych kolonii przy życiu. Od początku: rozpocznij masową budowę ogromnych ilości Probes i Dronów. Następnie zabierz się za rozbudowę obu baz i zadbaj o skuteczne systemy obronne. Nie żałuj sobie czołgów, bunkrów, działek przeciwlotniczych, działek fotonowych, dragonów, no i oczywiście upgrade'ów. Kolejny krok to opanowanie nowych terenów pod zabudowę. Ludzie są ekspertami ekspansji. Skonstruuj centrum dowodzenia i baraki. Przy użyciu opcji lift off udaj się na tereny przeznaczone do kolonizacji. Gdy dotrzesz na miejsce, szybko zbuduj kilka bunkrów i zapełnij je piechotą. Jako dodatkową ochronę możesz przysłać ze swojej głównej bazy kilka Siege Tanków i ewentualnie pobudować działka przeciwlotnicze. Tym sposobem niebawem powinieneś być w stanie zbudować ogromną armię uderzeniową, która przedrze się przez zwarte szeregi Zergów. Musisz się zdecydować, którą rasą chcesz zaatakować. Zależnie od wyboru skoncentruj się na: protoskich Carrierach, Reaverach i Zelotach, bądź terrańskich BattleCruiserach i Siege Tankach. Patriotyzm kazał mi wybrać ludzi. Czołgi w eskorcie niszczycieli podciągnij pod bazę Zergów i z radością oglądaj wybuchające budynki wroga. Chociaż cały czas będziesz pod obstrzałem, przyślij na miejsce Dropshipy. Jeden wypełnij SCVami, resztą przywieź kilka „świeżych" czołgów. Rozpocznij budowę bazy. Szybko skonstruuj bunkry i wypełnij je piechotą. BattleCruisery trzymaj w kupie i staraj się nie wylatywać nimi poza granice nowej kolonii, ponieważ możesz natrafić na ogromne grupy kamikadze, którzy pozbawią cię floty powietrznej. Gdy wreszcie staniesz na nogi, napraw swoje jednostki, uzupełnij straty i przeprowadź ostateczny atak. Overmind długo nie wytrzyma naporu artylerii połączonej z BattleCruiserami. Reszta jest już bez znaczenia — świat znowu jest „czysty". I o to właśnie chodziło...

PROTOSSI



Coval

DIE BY THE SWORD

NAJLEPIEJ UŻYWAĆ JOYA Z WŁASNYMI ZDEFINIOWANYMI CIOSAMI. W TRYBIE ARCADE DOBRZE WALCZY SIĘ W KUCKI — PRAKTYCZNIE KAŻDY CIOS TRAFIA PRZECIWNIKA. ZAWSZE OBSZUKUJ ZABITYCH WROGÓW ORAZ WSZELKIE SKRZYNIE I NACZYNIA. DOKŁADNIE PRZYGLĄDAJ SIĘ ŚCIANOM — MOGĄ BYĆ W NICH NIEWIDOCZNE NA PIERWSZY RZUT OKA PRZEJŚCIA DO NOWYCH POMIESZCZEŃ.

1. Cobold Caverns

W pierwszej grocie, tuż za zwaliskiem kamieni, które zasypały wejście, zabij Kobolda, a następnie dźwignią otwórz bramę i przejdź przez nią. W następnej grocie czeka cię walka z trzema koboldami. Jeden z nich ma Iron Key, którym otworzysz drugą bramę. W trzeciej grocie zostaniesz złapany na lasso i zawiśniesz głową w dół. Możesz i w tej pozycji odpierać ataki, ale lepiej natychmiast się odetnij (dolne cięcie) i podejmij walkę ze świniopodobnym Orkiem i Koboldem. Zabierz Orkowi Steel Key i otwórz nim ostatnią kratę. Nim ją przekroczysz, przyjrzyj się ścianie groty na prawo od bramy. Jest tam wejście do korytarza prowadzącego do małego pomieszczenia ze skrzyniami, Koboldem i czerwonym eliksirem. Z tego pomieszczenia podążaj nowym korytarzem aż do drewnianej bramy — otworzysz ją Steel Key. Korytarzem za bramą (uważaj na włócznie wystrzeliwane z ziemi i ścian) wrócisz do groty z drugą bramą. Idź przed siebie i przejdź przez trzecią drewnianą bramę. W korytarzu za bramą, we wnęce, znajdziesz czerwony eliksir uzdrawiania. W końcu dotrzesz do Doków — ogromnej pieczary z płynącą przez nią podziemną rzeką. Kiedy już załatwisz Orka i dwa Koboldy, przeszukaj skrzynie. Potem wskocz na tratwę zacumowaną przy brzegu i przetnij linę.

2. River Run

Podziemna rzeka jest pełna niebezpieczeństw. Ogromny, zielony, wodny stwór Trog zaatakuje cię na tratwie. Nie daj zrzucić się do wody, bo dla faceta zakutego w zbroję to pewna śmierć. Nie płyń tratwą do samego końca rzeki: przeskocz do mijanej wcześniej wnęki po lewej stronie. Są tam dwie dźwignie — jedna otwiera na chwilę ogromną bramę na rzece, a druga drewnianą kratę zamykającą wyjście wnęki. Podążaj korytarzykiem za kratą, a dotrzesz do pieczary — Trog`s Lair. Czekają tu na ciebie dwa zielone potworki (jeden śpi w kamiennym kręgu). Z Trog`s Lair prowadzą dwa wyjścia (trzecim jest to, którym tu dotarłeś). Znajduje się tu także półka skalna z białym eliksirem uzdrawiającym, ale na razie nie możesz się tam dostać. Skorzystaj z wyjścia najbardziej na prawo — dojdziesz do Trog`s Hatchery. Zabij „mamuśkę" pilnującą gniazda i rozbij wszystkie jaja. Z jednego wylęgnie się mały Trog, który będzie od tej pory za tobą szedł (nie zabijaj go). W głębi pieczary leży martwy Kobold — obszukaj go, a dostaniesz Ring of Shielding (+ 30% Armor). Wróć do Trog`s Lair i idź drugim wyjściem. W Ferms załatw Troga (przeszukaj krzaki) i idź przed siebie aż do wodospadu. Tutaj wreszcie odczepi się od ciebie żabowaty osesek. Za kurtyną wodospadu ukryto eliksir — dostaniesz się tam skacząc po kamieniach. Tym samym sposobem przedostań się na drugi brzeg. Kiedy zaczniesz iść korytarzem, otworzy się zapadnia i znajdziesz się w dole razem ze wściekłym Trogiem. Jeżeli wyjdziesz zwycięsko z tego spotkania, to po schodkach wydostań się z pułapki i idź dalej korytarzem (uwaga na włócznie w ścianach). W kolejnym pomieszczeniu zabij dwa Orki. Podejdź do brzegu rzeki (to właśnie tutaj prowadzi wielka zielona brama, którą wcześniej otwierałeś), wejdź do wody i szybko idź (płyń?) w lewo, tzn. w przeciwną stronę niż brama. W skalnej ścianie, po drugiej stronie rzeki jest otwór — dostań się do niego. Jeżeli będziesz zbyt długo zwlekał, to się utopisz albo spłyniesz w przepaść wraz z wodospadem. Korytarz, w którym się znajdziesz, prowadzi do półki skalnej z białym eliksirem, którą widziałeś w Trog`s Lair. Wróć do groty gdzie przed chwilą zabiłeś Orki, podejdź do windy, pociągnij za sznur i szybko wejdź do windy zanim ruszy.

3. Warren Crawl

Zaczynasz wjeżdżać windą na górę. Trzymaj cały czas kierunek ruchu do przodu (gdy tylko wjedziesz na górę, Koboldy obsługujące kołowrót puszczą go i winda spadnie w przepaść, a dzięki temu zdążysz wysiąść). Czeka cię rozprawa z Orkiem i dwoma Koboldami. Ork ma Brass Key, którym otworzysz znajdujące się tu metalowe drzwi. Za nimi jest Cargo Area, czyli grota z biegnącym przez nią torowiskiem dla górniczych wagoników. Zabij dwa Orki i skorzystaj z dużego przejścia w ścianie za torowiskiem. Na razie nie masz co próbować iść torowiskiem, gdyż jego końce zamykają bramy. Korytarz, którym idziesz, kończy się metalowymi drzwiami. Za nimi jest Punishment Room, w którym dwa Orki znęcają się nad Koboldem. Zabij oprawców i uwolnij z liny Kobolda, a ten odwdzięczy ci się białym eliksirem. Jeden z Orków ma Iron Key — otwórz znajdujące się w tym pomieszczeniu metalowe drzwi. Za nimi są dwie groty, połączone wąskimi przejściami. Będziesz świadkiem pojedynku dwóch Orków z dwiema Mantami — potworami przypominającymi monstrualne modliszki. Poczekaj na wynik walki i rozpraw się z tymi, co przeżyją. Idź do samego końca groty. Kończy się ślepym zaułkiem — zwałem kamieni blokujących przejście. Rozejrzyj się: przy jednej ze ścian (na południu) znajduje się coś jakby półka skalna — wespnij się tam (skok i wspinanie) i da-

lej po występach skalnych. Wąskim korytarzykiem przedostaniesz się do małego pomieszczenia (MANTIS HOLE), w którym dwie MANTY strzegą żółtego eliksiru. Zabij potwory i wypij eliksir. Zmniejszysz się do rozmiaru Koboldów i będziesz mógł poruszać się ich tajnymi korytarzami. Wróć do PUNISHMENT ROOM i skorzystaj z dużego wyjścia, nie tego odpowiedniego dla wzrostu Kobolda. Powinieneś trafić do groty z pochodniami w centrum, otoczonymi zielonymi dzbanami. Stąd prowadzą cztery wyjścia, w tym trzy do labiryntu korytarzy. Możesz samodzielnie je wszystkie zbadać (zbierając napotkane przedmioty) albo skorzystać z poniższego rozwiązania: Wejdź w otwór o konturach kwadratu. Dotrzesz do pomieszczenia z ogniskiem i posłaniem. Skorzystaj z wyjścia po prawej. Dojdziesz do groty z wielkimi żółtymi dzbanami. Po prawej stronie widać otwór, ale nie przechodź przez niego, tylko użyj drugiego wyjścia z tego pomieszczenia — jest zasłonięte przez dzbany. W grocie z czterema dużymi żółtymi dzbanami i małymi zielonymi przejdź przez otwór znajdujący się na prawo od tego, którym tu wszedłeś. W następnej grocie zabij Koboldy i użyj wyjścia na południowym zachodzie (na prawo od tego, którym tu wszedłeś). Idź prosto (grota z jednym wyjściem), a powinieneś dojść do pomieszczenia z dwoma Koboldami i czerwonym eliksirem. Stąd dalej prowadzi już tylko jedna droga. Powinieneś znaleźć się teraz w dużej grocie, w której na torze stoi drewniana drezyna. Wskocz na nią i użyj dźwigni — będziesz mógł przejechać przez kraty blokujące drogę (widziałeś je na końcach torowiska na początku levelu). Zawrotna jazda zakończy się na skalnej ścianie w jaskini Ogra — to ta, do której dostępu bronił zwał kamieni. Po zabiciu Ogra, zabierz mu kurek (SPIGOT), podejdź do ogromnych beczek na wino wmurowanych w ścianę i użyj środkowej. Skorzystaj z otwartego przejścia.









4. ORC STRONGHOLD

Będziesz świadkiem pojedynku Ogra z MANTĄ. Pozwól im walczyć, a potem zajmij się zwycięzcą. OGR ma BRASS KEY. Gdy go weźmiesz, z góry zaatakuje cię MANTA. Idź przed siebie do TAPESTRY ROOM. Przejście z symbolem narysowanym na ścianie przy lewej framudze prowadzi do groty z trzema monstrualnymi mackami. Na razie nie idź tam, skorzystaj z drugiego wyjścia. Napotkane drzwi otwórz BRASS KEY. Zabij Ogra i Orka, a otworzą się znajdujące się tutaj metalowe drzwi i do groty wejdzie kolejny OGR. Zabij go, ale nie przechodź przez otwarte przez Ogra drzwi. Wróć do TAPESTRY ROOM i odwiedź macki. Postaraj się, żeby macki przerzuciły cię na drugą stronę rozpadliny, w której się znajdują (nie da się ich zabić). Kiedy już ci się to uda, szybko skorzystaj z pobliskiego wyjścia. Trafisz do groty z kamiennym obeliskiem w centrum i MANTĄ. Po prawej stronie wnęki, z której wyskoczyła MANTA, są dwa wyjścia. Wejdź w to bardziej na prawo — pomieszczenie z dwiema MANTAMI i AMULET OF SHIELDING (ARMOR +200% VS. MISSLES). Wróć do obelisku i użyj drugiego wyjścia. Idź prosto przed siebie aż do małego otworu w ścianie — będziesz świadkiem magicznego obrzędu. Podążaj dalej korytarzem, a gdy spadniesz do nowego korytarza, idź do metalowych drzwi (po prawej stronie). Dojdziesz do sali z ołtarzem — ALTAR ROOM. Zabij SZAMANA (strzela ognistymi kulami) i Orka. Szamanowi zabierz maskę, a Orkowi MASTER KEY. Przejdź za któryś z błękitnych gobelinów zawieszonych po bokach ołtarza i uwolnij przykutego łańcuchami potworka. Idź za nim, a gdy zniknie w otworze w ścianie (ty nie możesz się wspiąć) idź w górę korytarza (w kierunku przeciwnym do sali z ołtarzem). Powinieneś dojść do pomieszczenia z dwojgiem metalowych drzwi, ogniskiem i sianem. Przejdź przez drzwi po prawej. Teraz musisz przejść przez KOSZARY. Dzięki masce SZAMANA potwory nie będą cię atakować. W komnacie z drewnianymi ławami przejdź przez drzwi, nad którymi jest proporzec. W końcu dojdziesz do pomieszczenia, w którym przestanie działać maska SZAMANA. Zabij znajdujące się tu Orki, zabierz CUPPER KEY i otwórz nim metalowe drzwi. Oczywiście, jeżeli uważasz, że jesteś wystarczająco dobry, możesz wrócić do koszar i wykończyć wszystkie potwory:). Przejdź przez otwarte drzwi i idź korytarzem, aż dojdziesz do kolejnych metalowych drzwi. Nie otwieraj ich od razu, tylko posłuchaj dobiegających stamtąd odgłosów. To dwa Ogry urządziły sobie sparring. Kiedy usłyszysz, że jeden z nich padł albo uznasz, że czas przyłączyć się do zabawy — wkrocz do pomieszczenia. Szybko weź niebieski eliksir znajdujący się pod proporcem — tymczasowo doda ci 300 % siły — i dopiero wtedy rzuć się w wir walki Przejdź przez drzwi bliżej proporca. Teraz ciąg: drzwi, 3 Orki, drzwi, koniec baraków, drzwi, 2 Orki (jeden ma IRON KEY), drzwi na wschodzie. W końcu znów trafisz do TAPESTRY ROOM. Ponownie udaj się do macek i powtórz manewr przedostawania się na drugą stronę rozpadliny. W znanej ci grocie, potworek którego uwolniłeś z kajdan przewróci obelisk. Tobie pozostaje tylko wspiąć się po nim do widocznego otworu w skalnej ścianie.

c.d.n.



RESETTA GOTHIC

Instrukcja obsługi gwiezdnego niszczyciela

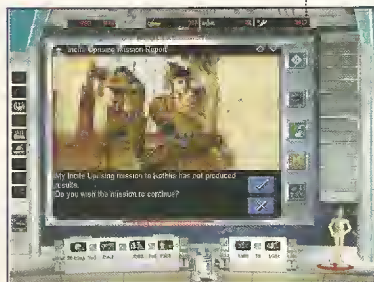
Altar
M. M.

Racja jest po stronie zwycięzcy

Witaj na okręcie flagowym admirale! Jak wiesz, konflikt Imperium z Rebelią trwa już dość długo. Najwyższy czas z tym skończyć: należy niezwłocznie wyłonić zwycięzcę. Wszystko zależy od ciebie, od tego czy przyłączysz się do trzymającego wszystko w żelaznej dłoni Imperium, czy może wybierzesz dobrodusznych i łagodnych Rebeliantów.

Cokolwiek postanowisz, zawsze będziemy przy tobie i krok po kroku objaśnimy ci najlepszą i najkrótszą drogę do zwycięstwa.

Celem gry jest, jeśli władasz Imperium, zdobycie ukrytej bazy Rebeliantów oraz pojmanie prezydenta Mon Mothmy i Luke'a Skywalkera. Jeśli prowadzisz do zwycięstwa Rebeliantów, masz za zadanie zajęcie imperialnego miasta na Coruscant i uwięzienie Imperatora oraz Lorda Vadera.

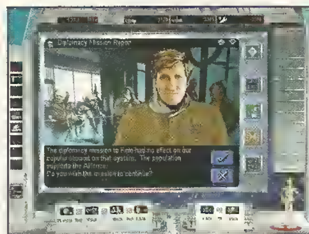


Pierwszy skok w nadprzestrzeń...

Tuż po rozpoczęciu gry, każda ze stron ma do dyspozycji w całej galaktyce zaledwie kilka planet, które deklarują dla niej swoje poparcie oraz malutką grupkę marnych stateczków (cienkich jak misie o poranku na zalesionym księżycu Endor).

Imperium ma swoją główną bazę i jednocześnie stolicę (imperial city) w sektorze Seswenna na planecie Coruscant (jej lokalizacja jest zawsze stała), natomiast Rebelianci mają planetę Yavin oraz ruchome centrum dowodzenia, którego lokalizacja w każdej nowej grze jest wybierana losowo przez komputer.

Najważniejsze jest rozpoczęcie od ręki ekspansji na inne planety, przede wszystkim — te w najbliższym sąsiedztwie. Nie można dopuścić, by przeciwnik zajął kilka planet w naszym systemie słonecznym. Rozgrywka w takiej sytuacji staje się bardzo trudna, co wcale nie znaczy, że przyjemna.



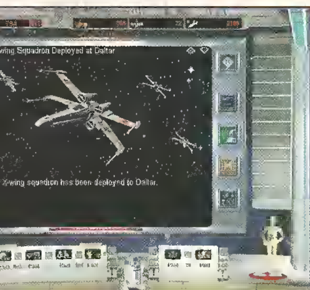
Podboju planet i sektorów dokonujemy na kilka sposobów. Jeśli ludność na danej planecie nie ma określonych poglądów politycznych, to będzie popierać tego, kto do niej pierwszy przyleci. W tym wypadku wysyła się na nią tylko wojsko. Jednakże taka sytuacja zdarza się niezwykle rzadko, a i to wyłącznie w sektorach oddalonych od głównego teatru działań. Zazwyczaj każda planeta ma już swoje sympatie polityczne, jednakże pozostaje neutralna. (Każdą planetę opisuje pasek dyplomacji, wskazujący na poziom poparcia Rebelii i Imperium.) I tutaj znajdziemy miejsce dla naszych dyplomatów. Z początku mamy ich niewielu. Imperium dysponuje Lordem Vaderem, Imperatorem i Jerjjerodem, natomiast Rebelia może się pochwalić księżniczką Leą, prezydentem Mon Mothmą i Luke'em Skywalkerem. Ich to właśnie należy już z samego początku wysyłać na sąsiednie planety i przekonywać je do przejścia na naszą stronę. Oczywiście, można też spuścić na obcą planetę potężny desant i już. Niestety takie działanie może doprowadzić do tego, iż inne planety, widząc naszą brutalność (szczególnie te w sektorze wykonywanej operacji), zmniejszą swoje dla nas poparcie. Wtedy może się okazać, że zdobyliśmy jeden, ale straciliśmy cztery księżyce.





A co tam, Panie, w gospodarce?

Najważniejsze w całej ekonomii galaktyki są punkty dowodzenia. Dzięki nim właśnie możesz budować i utrzymywać swoją flotę wojenną. Jeśli ich zabraknie, to krucho z tobą. Punkty dowodzenia otrzymuje się z surowców, które powstają z minerałów wydobywanych przez kopalnie (taka górnicza gadka). I tu dochodzimy do sedna sprawy. Nie ma sensu na każdej planecie budować po jednej budowli każdego rodzaju (w tym także ko-

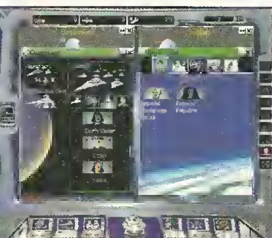


palni), szczególnie, że ilość budowli, które można postawić na jednym ciele niebieskim, jest ograniczona. Nasycenie budowlami wskazuje pasek pojemności pod planetą. W całej galaktyce, na wszystkich planetach, powinniśmy wprowadzić specjalizacje.

Niech jedna planeta bogata w złoża (co wskazuje pasek pod planetą) posiada 8 kopalni i tyleż rafinerii (przekształcają minerały na punkty), a na drugiej wybuduj dziesięć hangarów. W ten sposób na pierwszej planecie będziesz miał wysokie wydobycie surowców, a druga będzie ci szybko budować flotę gwiezdną. To samo rób także z innymi budowlami, takimi jak baraki czy construction yards. Pamiętaj jednakże, że planety trzeba chronić przed atakami wroga i nie zapomnij zostawić miejsca na generatory tarcz i działa laserowe. Takie rzeczy bardzo się przydają, bo przecież nikt nie może trzymać przy każdej planecie olbrzymiej floty gwiezdnej do ochrony. Tarcze i działa zapobiegają atakom przeciwnika z orbity (desant, bombardowanie). Z czasem nasi inżynierowie wynajdą nowsze modele tarcz i laserów — w takim momencie należy niezwłocznie wymienić stare budowle na nowe.



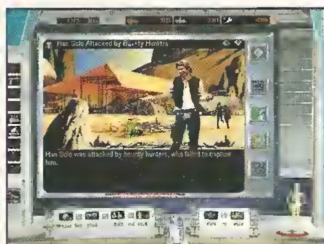
Określone postaci mają określone możliwości prowadzenia badań. Badania można prowadzić w trzech kierunkach: wynajdowanie nowych budowli, statków kosmicznych i wojsk lądowych. Jeśli chcemy szybko mieć do dyspozycji nowe jednostki, należy stosowną postać o określonych możliwościach wyznaczyć do właściwych badań na wybranej planecie. Inne kombinacje nie sprawdzają się w praktyce.



Gdzie spojrzysz, tam bohater

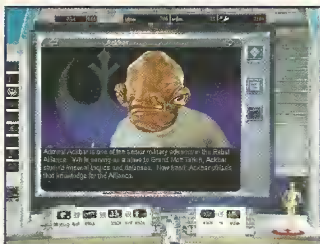
W grze występują liczne postacie i bohaterowie, niektórzy z nich wyposażeni w specjalne cechy i możliwości. Na początku gry mamy ich niewiele: Imperator, Lord Vader, Lea, Luke, Han Solo, Chewebaca, Mon Mothma. Innych bohaterów możemy rekrutować z pomocą już posiadanych, takich jak Han Solo.

Luke Skywalker co pewien czas wyskakuje na



Dagobę, by pobierać nauki od mistrza Jody. Lord Vader i Luke posiadają zdolności wykrywania mocy wśród innych bohaterów i mogą ich trenować. Specjalne cechy postaci powinieneś od ręki wykorzystywać.

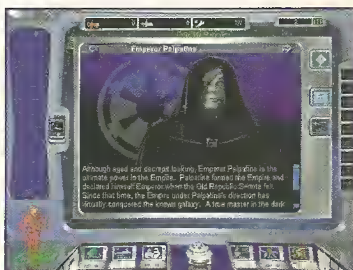
Na charakterystykę każdego bohatera składa się kilka punktów takich jak dyplomacja, zdolności przywódcze, zdolności walki, szpiegostwo, ranga mocy itp. Najlepiej jest poprzeglądać sobie te punkty, by później przeznaczyć postać do takiej misji, w której dobrze się wykaże. Tak więc postać o wysokim współczynniku dyplomacji powinno się zawsze wysyłać z misją dyplomatyczną. Postaci podczas gry nie mają stałych współczynników. Po każdej udanej misji nasz bohater zyskuje nowe punkty doświadczenia w dziedzinie, do której został przydzielony. Używając bohaterów pamiętaj, aby trzymać ich z daleka od wrogów: herosi mogą zostać pojmani. No, chyba że przydzielisz jakiejś postaci dowództwo floty lub planety. Wybitna postać (o dobrych współczynnikach) zapewnia lepsze działanie i wyższą sprawność w walce wojsk, którymi dowodzi.



W grze występują także postacie specjalne, takie jak szpiedzy. Szpiedzy mogą przenikać na teren wroga i tam wysadzać w powietrze budynki, wzniecać powstania, porywać osoby lub je zabijać. Sabotażyści są przydatni szczególnie w momentach, kiedy chcesz zrobić desant na planetę, której powierzchni bronią tarcze zabezpieczające. Wystarczy tarcze wysadzić w powietrze, a desant i bombardowanie będą proste jak miecz świetlny Vadera.

W gwiezdnym starciu

To co tak naprawdę odróżnia Rebelię od Imperium, to różni bohaterowie i jednostki militarne. Największym atutem Imperium są ich Gwiezdne Niszczyciele klasy drugiej, Interdictor Cruiser, Super Star Destroyer, myśliwce Tie Defender i Gwiazda Śmierci. Mocnymi maszynami Rebelii są myśliwce X-Wing, najlepsze w całej galaktyce, krążowniki Bulwark i Liberator oraz fregaty C-9600. Bardzo przydatne we wszystkich starciach są statki zapobiegające ucieczce wroga w nadprzestrzeń: fregata C-7900 i Interdictor Cruiser.



Wśród piechoty niewątpliwie królują imperialni Dark Troopers, ale Rebelia nie jest o wiele gorsza ze swymi regimentami Wookies (najlepsze w ataku, cienkie w obronie) oraz Mon Calamari (najlepsze w obronie, kiepskie w ataku).

Pora na dobranoc

Cóż, to już koniec, rzekł Luke Niebochód i chlasnął Imperatora podświetlanym kijem po oczach. Pamiętajcie, że silna flota to duża flota. Duży może więcej — nie ma co atakować wroga pojedynczym statkiem. I jeszcze jedno: baza Rebelii jest ruchoma, więc warto ją co jakiś czas przetransportować w bezpieczne miejsce, z dala od teatru wojny. A teraz, niech wybrana strona Mocy będzie z wa79mi.

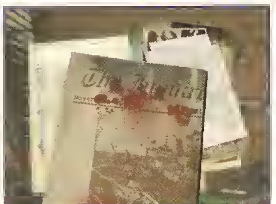
BLACK DAHLIA

rozwiązania ciąg dalszy

Hamse

Wróciłem więc do klubu i wszedłem do tego pomieszczenia. Lewym świecznikiem otworzyłem szafę i wyjąłem z niej medalion. Znów dałem się zahipnotyzować, a kiedy dotknąłem medalionu, ujrzałem zabójcę wchodzącego do ukrytego pomieszczenia przy Raven Room. Kiedy schodził po schodach błysnęło jakieś światło i Torso zniknął. Tam się musiało coś stać! Szybko pobiegłem po Merylo i razem z nim włamałem się do Raven Room. Wyciągnięcie książki z szafy otworzyło przejście. Na dole znaleźliśmy kryjówkę Torso. Jego również — ciało leżało w kącie. A głowa na stole...







Natychmiast wkroczyło FBI z Winslowem i Nessem na czele. Ku memu zdziwieniu Ness zadecydował, że nasze odkrycie nie wyjdzie na jaw. Na wściekłość i wyrzuty nie było czasu. Jakiś policjant przyniósł wiadomość o ataku na Pearl Harbor. Stany Zjednoczone przystąpiły do wojny...

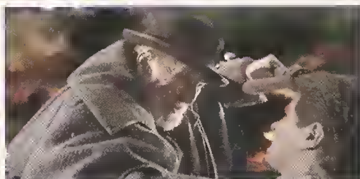
Sprawa seryjnego zabójcy została uznana za nie rozwiązaną. Nie było kolejnych zabójstw, więc ludzie odetchnęli z ulgą. COI zostało przekształcone w jednostki OSS — pierwszy wywiad amerykański. W 1942 roku zostałem wysłany do Europy, musiałem więc przerwać poszukiwania Czarnej Dalii. Dopiero po trzech latach zostałem wezwany do jednej z kopalń odkrytych przez wojska USA. Znaleziono bowiem dziwne symbole, podobne do tych, z którymi miałem okazję spotkać się i ja, i Walter Pensky. Potrzebny był ekspert do rozszyfrowania ich. Zadzwonili po mnie.

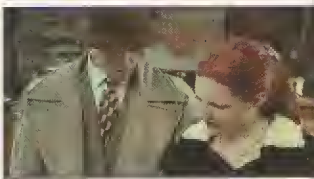
W kopalni pierwszą przeszkodą były olbrzymie wrota. Nim je otworzyłem, przepisałem kilka symboli do notesu. W kolejnym pomieszczeniu uporałem się z trzema zmyślnymi układankami i wreszcie, wreszcie dotknąłem Czarnej Dalii! Ciężko mi opisać uczucie, którego doznałem. Trzymałem bowiem w rękach przedmiot, za którym uganiało się pół wywiadu niemieckiego, amerykańskiego i Bóg jeden raczy wiedzieć jakiego jeszcze. Z zadumy wyrwał mnie oficer, który oświadczył, że musi skonfiskować Dalię, aby ją skatalogować, zbadać itd. I znikła mi z oczu.

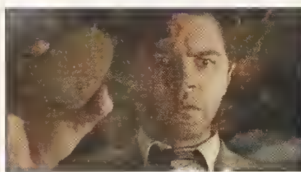
Po wojnie pracowałem dla Międzynarodowego Trybunału Norymberskiego. Zajmowałem się łapaniem zbrodniarzy wojennych. Pewnego dnia dostałem cynk. Musiałem udać się w pobliże granicy szwajcarskiej, do tajemniczego klasztoru, nieopodal którego znajdowano coraz częściej trupy bez głowy. Klasztor był siedzibą nazistów, więc należało znaleźć jakieś tylne wejście. Zajrzałem do domku na uboczu i był to strzał w dziesiątkę. Za zasłoną zauważyłem kołowrotek. Odwinąłem nieco liny i zablokowałem go z prawej strony. Dzięki temu mogłem bezpiecznie zejść na dno studni, które okazało się początkiem labiryntu.

W jego zakamarkach odnalazłem cztery groby. Na każdym z nich widniały tajemnicze inskrypcje — oczywiście zapisałem je. Symbole te odtworzyłem w głównej sali i dzięki temu udało mi się wejść do kaplicy. Poskładałem klejnot, który znalazłem w swoim gabinecie i włożyłem go w otwarte dłonie leżącego posągu. Zszedłem po schodkach i tak ustawiłem lustra, abym ujrzał przez wizjer przejście. W następnej komnacie wpadłem na von Hessa. Stanowczo zaprzeczył, jakoby to on zabił w Cleveland Eisenstadta — tak bowiem nazywał się Torso zabójca. Jakież było moje zdziwienie, kiedy na scenę wkroczył Dick Winslow. A więc moja instynktowna niechęć do tego człowieka miała racjonalne uzasadnienie: Dick okazał się agentem niemieckiego wywiadu. Na moich oczach zabił von Hessa za to, że nie dostarczył mu Czarnej Dalii. Również mnie chciał zastrzelić, ale na szczęście skończyły mu się naboje. Wyszedł, zostawiając to zadanie swojemu podwładnemu, a ten, delikatnie mówiąc, spartaczył je.

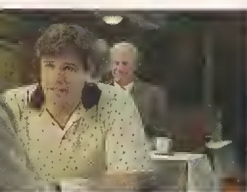
Winslow zniknął bez śladu.

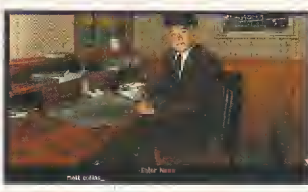




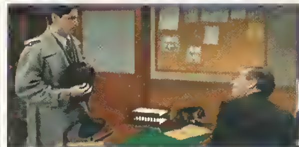












Uznałem, że najszybciej go odnajdę, jeśli odnajdę Dalię. Dowiedziałem się, że została sprzedana na czarnym rynku pilotowi nazwiskiem Collins. Udałem się więc do bazy lotniczej. Collins, jak się okazało, zginął kilka dni wcześniej podczas rutynowych manewrów. Zdążył jednak wysłać Dalię do swojej ukochanej, mieszkającej w Stanach — Elizabeth Short. Zabrałem z walizki jej zdjęcie i listy Collinsa. A, jeszcze jedno. Winslow był w bazie dzień przede mną.

Poleciałem do Nowego Yorku i tam wsiadłem do pociągu jadącego do Los Angeles. Mogłem mieć tylko nadzieję, że Winslow nie dotrze do panny Short przede mną. Jakież było moje zdziwienie, gdy w wagonie jadalnym zauważyłem w popielniczce niedopałki jego papierosów! A więc jechaliśmy tym samym pociągiem. Na liście, leżącej w tym samym wagonie nie znalazłem jego nazwiska, figurował natomiast nieboszczyk Matt Collins. Dick podszył się pod niego. Kiedy zapytałem konduktora o Matta Collinsa, usłyszałem, że ten pasażer zabronił podawać komukolwiek numer swojego przedziału. Z przedziału bagażowego zabrałem sznur i mapę. Obejrzałem też uważnie wszystkie skrzynie. Szło o to, aby wypłoszyć konduktora z jego biura. Za hamulec nie mogłem pociągnąć osobiście, gdyż zostałbym wyrzucony z pociągu. Przywiązałem więc doń sznurkiem różową walizkę i szybko uciekłem do wagonów sypialnych. Konduktor natychmiast wybiegł szukać sprawcy. Z papierów, znalezionych w jego gabinecie, wywnioskowałem, że Winslow zajmuje przedział nr 7 w czwartym od przodu wagonie sypialnym. Poszedłem tam, ale Dick znów mnie przechytrzył — kartka, znaleziona w szufladzie nasączona była narkotykiem, który błyskawicznie zwalił mnie z nóg.

Obudziła mnie piękna blondynka Alice. Natychmiast pobiegłem po konduktora: dowiedziałem się, że Winslow przesiadł się na pociąg ekspresowy, zapominając o bagażu. W wagonie towarowym znalazłem listę przewożonych skrzyń. W bagażu Dicka znalazłem wielki kamień z wygrawerowanymi runami. Nie pozostawało mi nic innego, jak tylko czekanie. Czas ten spędziłem gwarząc z Alice w wagonie restauracyjnym.

W Los Angeles wynająłem pokój w hotelu i zadzwoniłem na policję. Umówiłem się na spotkanie w barze z detektywem Maxwellem. Niestety, nie uwierzył w moją historię. Znów spotkałem Alice — zatrzymała się w tym samym hotelu, co ja. Ta dziewczyna zaczynała mi się podobać. Niestety.

Na poczcie pracowali sami kretyni. Nie mogłem nawet sprawdzić, czy Winslow odebrał swoją paczkę. W koszu na śmieci znalazłem pudełko. Wysłałem je do drugiego okienka expressem. W międzyczasie pojechałem do domu Lizzy — już tam nie mieszkała, ale znalazłem adres hotelu Baltmore — tam też się udałem. Barman rozpoznał na zdjęciu, które mu pokazałem, dziewczynę będącą stałym bywalcem jego lokalu. Ponieważ na razie jej nie było, wróciłem na pocztę i odebrałem moją przesyłkę. Gdy podpisywałem pokwitowanie, zwróciłem uwagę na paczkę Winslowa. Odebrało ją jakieś przedsiębiorstwo transportowe. Nie mogłem się tam dodzwonić z pokoju hotelowego, więc zaryzykowałem włamanie. Na podstawie informacji zapisanych na kartkach leżących w szufladzie i wiszących na ścianie, wydobyłem z szafki akta o numerze SOIAKP52. Ślad prowadził do studia filmowego RKO. Z braku przepustki nie zostałem tam wpuszczony, więc pojechałem do hotelu Baltmore, gdzie spotkałem Lizzy. Potwierdziła, że rzeczywiście Collins przysłał jej Czarną Dalię. Ni stąd, ni zowąd zadzwonił telefon — ktoś chciał rozmawiać... ze mną. Mój rozmówca przedstawił się jako policjant i wzywał mnie na miejsce zbrodni. Wydało mi się to podejrzane, przecież Lizzy siedziała obok mnie. Ale pojechałem. Do dziś żałuję, że to zrobiłem.

Żadnego zabójstwa oczywiście nie było, żaden policjant do mnie nie dzwonił. To musiała być sprawka Winslowa. Następnego dnia ponownie pojechałem do hotelu Baltmore. Od barmana dowiedziałem się, że Lizzy mieszkała w pokoju numer 201. Wszedłem tam oknem. Na framudze drzwi leżał kluczyk. Po powrocie do mojego hotelu miałem małą scysję z detektywem Maxwellem. Dowiedziałem się, że Lizzy nie żyje i że stałem się głównym podejrzanym. Niespodziewanie alibi zapewniła mi Alice mówiąc, że ostatnią noc spędziliśmy razem. Obiecała mi ponadto, że zdobędzie dla mnie przepustkę do studia RKO. Pojechałem na pocztę i z szafki nr 37 wyjąłem kwit z antykwariatu — Lizzy sprzedała klejnot! Oczywiście wykupił go przede mną Winslow, sprzedając jednocześnie laskę Eisenstadta. Dałem za nią sto dolców i natychmiast otworzyłem. W środku znalazłem jakąś dziwną mapę. W hotelu czekała już na mnie przepustka, więc popędziłem do studia. Znalazłem tam skrzynię Dicka. Spotkałem też Alice, która zaprosiła mnie do domu swego chlebodawcy — Ala Kinga.

Na miejscu poznałem tego sympatycznego gościa, który najwyraźniej bardzo lubił towarzystwo kobiet. Na jednej z półek zauważyłem zdjęcie, na którym byli King i... Winslow! Podzieliłem się swymi obawami z Alice. W koszu na śmieci znalazłem podarte telegramy. Po złożeniu ich pojawił się nowy ślad, wiodący na cmentarz. Z informacji, które pozostawił tam dla mnie podstępny Winslow oraz z tabel z biurka Kinga wywnioskowałem, jak ustawić teleskop. Hen, hen daleko, ujrzałem Dicka. Wiedział dobrze, że go widzę. Poprosiłem Alice, żeby wróciła do hotelu, a sam ruszyłem tropem przestępcy. Zdjęcie, które znalazłem w małej chatce, sprawiło że przeszły mnie ciarki. Było ono zapowiedzią śmierci Alice! Po chwili wybuchł pożar. W jednej z szaf zauważyłem kluczyk, którym otworzyłem drzwiczki i uciekłem.

Coś mi mówiło, że nie zastanę Alice w hotelu. I rzeczywiście. Nierozważna niewiasta wróciła do willi Ala Kinga. Pojechałem tam. Ujrzałem bałagan, na ścianach napisy sporządzone krwią... I ten film, na którym wyraźnie było widać, jak Dick odcina głowę Kingowi. Pogrzebałem nieco w zegarze i wszedłem do piwnicy. Rozwiązałem Alice, a ta po chwili zamieniła się w Winslowa! Dostałem potężnego kuksańca. Po chwili pojawiła się prawdziwa Alice, niestety zahipnotyzowana przez Dicka. W transie chwyciła pistolet, ale zamiast zastrzelić mnie, wycelowała w swoją głowę. Tego było już za wiele. Popędziłem za Dickiem. Właśnie odprawiał rytuał poświęcenia Dalii. Ostatkiem sił uniosłem broń i strzeliłem w klejnot. Potem słyszałem jakieś głosy, szum, było bardzo jasno, światło, dużo światła i... ciemność.

Kiedy się obudziłem, ujrzałem nad sobą twarz Maxwella. Nawet nie chciało mi się tłumaczyć mu całego zajścia, wszystkie dowody i tak świadczyły przeciw mnie. Denerwowała mnie tylko arogancja gliniarzy i banalizowanie przez nich sprawy. A ja naprawdę dokonałem czegoś wielkiego.

Nawet nie pamiętam, kiedy zacząłem palić. Mam nadzieję, że pozwolą mi wyjarać tego ostatniego, zanim trafię na krzesło elektryczne. Tylko nałóg trzyma mnie jeszcze przy życiu...

Cheaty zamiast resetu

PooH & Gutek Company



ALLODS: SEALED LANDS

Aby uaktywnić tryb oszukiwania, naciśnij **„Enter"** i wpisz:
#Chicken
Ponownie naciśnij **„Enter"**. Teraz możesz wpisać jeden z poniższych kodów:
#killall — Zabijasz wszystkich wrogów
#show map — Możesz obejrzeć mapę
#victory — Wygrywasz
#modify army + god — Jesteś bogiem

ANNO 1602

Aby uzyskać dostęp do wszystkich misji, otwórz do edycji plik **„game.dat"** (np. przy pomocy Notatnika) i zamień ciąg: **Volume: -750, 0, -5??** na **Volume: -750, 0, -580**

ARMORED FIST 2

Kody działają tylko z wersją 1.03, nie działają w trybie Multiplayer, należy ich używać po rozpoczęciu misji.
OVERVIEW — Naciśnij równocześnie **„Ctrl"** i **„F12"** (Pokazuje całą mapę pola bitwy).
RELOAD — Naciśnij równocześnie **„Alt"**, **„Shift"** i **„R"** (Dostajesz amunicję).
REPAIR — Naciśnij równocześnie **„Alt"**, **„Shift"** i **„D"** (Naprawa wszystkich uszkodzeń).
INDESTRUCTIBLE — Naciśnij równocześnie **„Alt"**, **„Shift"** i **„I"** (Jesteś niezniszczalny, operację trzeba powtarzać dla każdego czołgu oddzielnie).

ARMY MEN

Wciśnij **escape** i wpisz:
SUCCUMB — Przegrywasz scenariusz
TRIUMPH — Wygrywasz scenariusz
TROOPS PYROMANCER — Eksplozje pod prawym przyciskiem myszy
AEROBALLISTICS — Wsparcie powietrzne
INVULNERABLE — Niezniszczalność
PARALYSIS — Wrogowie zostają przyszpileni
TELEKINETIC — Sierżant zostaje teleportowany do dowolnego miejsca na świecie
FLETNORA — Dostawa amunicji
OCCULTATION — Tryb STEALTH (sierżant nie jest rozpoznawany aż zacznie strzelać)

COMANCHE GOLD

Naciśnij **„R"** — radio. Teraz wpisz jeden z kodów:
PIGSDINK — Usprawnienie broni
HARMONY — GPS Hellfire
6969 — Najemnik
X666 — Zabijasz członka drużyny
IMARAT — Niewidzialność
IMACOW — Zatrzymuje zegar
LOADME — Przeładowanie magazynków
FIXME — Naprawa uszkodzeń

DARK COLONY

W belce, na której są wyświetlane są wiadomości, wpisz:
SLAG NET — Widzisz całą mapę
WE NEED EQUIPMENT — Dostajesz 10 000 jednostek petra (w trybie multiplayer wszyscy je dostają)

DEADLOCK 2

Naciśnij **Ctrl-F12** i wpisz (UWAGA — kody nie działają podczas rozgrywania Kampanii):
PILE IT ON — Dostajesz surowce
Q40 — Zakończenie wszystkich badań
CREEBLIE — Zakończenie badań nad aktualnym projektem
WALL2WALL — Gwałtowny wzrost przyrostu naturalnego
LEO — Pokazuje jednostki wojskowe/wydobywcze na terytorium
BICBRO — Możesz obejrzeć dowolny teren
CHARISMA — Zaprzyjaźniasz się ze wszystkimi wrogami
S-MART — Pojawia się Skirineen
SQUISH — Wygrywasz scenariusz

INTERSTATE 76: NITRO PACK

Dwie ciekawe nazwy:
HOTAIR — Balon na gorące powietrze
THETRUTHISHERE — UFO
Kodów można używać także w oryginalnej grze

INCOMING

Przytrzymaj **SHIFT** i wstukaj:
WIREWEWAITING — Wyłącza tekstury
WHATSTHEPOINT — Grafika składa się z kropeczek
SOLIDASAROCK — Niezniszczalność
FLATBROKE — Wyłącza cieniowanie
GOURAUD — Dla odmiany cieniowanie Gouraud
OLDMACDONALD — Zabezpiecz farmę przez skaczącymi krowami!
FLYMETOTHEMOON — Szaleństwa na powierzchni Księżyca
HAVEALL — Dostajesz wszystko
SUPERDAISY — Jeden strzał — sterta ciał
SUPERSHOOT — Też supermasakra — jak SUPERDAISY
INVULNERABILITY — Jak łatwo się domyślić — niezniszczalność
INFINITELIVES — Nieskończona ilość żyć
INFINITEWEAPONS — I niekończąca się amunicja
Klawisze specjalne:
F2 — Ułatwione strzelanie
F3 — Niezniszczalność
F4 — Nieskończona ilość żyć
F5 — Nieograniczona amunicja
F6 — Superbomba
F7 — Wyjście
F8 — Zapis położenia
F9 — Odczyt ostatniego zapisu
F11 — Restart

LIBERATION DAY

Otwórz katalog, w którym zainstalowałeś grę, wejdź do podkatalogu EXE. Teraz otwórz do edycji plik libday.ini. Zamień „cheats=0" na „cheats=1", zapisz zmianę.
Teraz podczas gry naciśnij:
tab-w — Wygrywasz scenariusz
tab-l — Dla odmiany przegrywasz
tab-d — Dostajesz surowce
tab-r — Pełny pancerz
tab-p — Nieskończona ilość punktów akcji

LORDS OF MAGIC

Naciśnij „CONTROL" + „\" i wpisz:
JACKPOT — Dostajesz 200 złota, kryształów i ale
MARATHON — Wybrana drużyna dostaje 1000 punktów ruchu
PUFF — Dostajesz smoka
HOCUSPOCUS — Wszystkie zaklęcia i 1000 mana, aby się nimi nacieszyć

MADDEN '98

LEECH — Poprawia obronę...
GLOVES — ...łapanie...
BIGFOOT — i wykop.

Dodatkowe drużyny:
ORRS HEROES — EA Sports
LOIN CLOTH — Tiburon
LEADERS — All Time Leaders
COACH — All Time All Madden
PAC ATTACK — All 60's
STEELCURTAIN — All 70's
GOLD RUSH — All 80's
ALOHA — NFC
LUAU — AFC

Extra Stadiony:
JETSONS — Astrodome (Old Oilers)
DAWGPOUND — Cleveland Browns Stadium
SNAKE — Old Oakland Stadium
DANDAMAN — Old Miami Dolphins Stadium
OLDDC — RFK Stadium (Old Redskins)
SHARKSFIN — Tiburon Sports Complex
GHOST TOWN — Wild West (late 1800's Texas)

MOTORHEAD

Tryb SUPERCARS:
Jako imię wpisz „Supercars", nazwa drużyny: „Grem". Kamera będzie pokazywała trasę z lotu ptaka.
Tryb MEGA-SPRINGS:
Imię: „Demon", drużyna: „Grem". Dostajesz bardzo elastyczne zawieszenie.

OUTWARS

Kody do pełnej wersji gry:
macleod — Nieśmiertelność
keymaster — Nieskończona ilość paliwa i amunicji
dirtyharry — Nieograniczona amunicja
buzz — Skrzydełka
phantom — F11 i F12 pozwala podglądać potwory
snipsnip — Zmiana płci!
gohome — Wracasz do miejsca startu
thrasher — Pokazuje wszystkich wrogów na radarze
timewarp — Włącza/wyłącza zegar
weaponcam — Kamera śledzi każdy wystrzelony pocisk
singletrac — Wiadomość „SingleTrac" + nieśmiertelność
jumpXXX — Skok do poziomu XXX Jako argument (zamiast XXX) można podać: oasis, anubis, ragnarok, juggernaut, dead.

THE REAP

Wstukaj kody:
diesheepdie — Rozpoczynasz z lepszym uzbrojeniem
absolutenot — Niezniszczalność
sdivinorum — Nieskończona ilość żyć
toughguy — Ulepszeni wrogowie

Przykładowe kody do poziomów:
2 — qbkcbedb
3 — cclcbudc
4 — 5cmcb4lsb

SPACE JAM

Kody do wpisania w linii poleceń za sj (np. „sj little_toons")
little_monstars — Miniaturyzacja monstarów
little_toons — Małe animki
big_monstars — Duże monstary
big_toons — I duzi bohaterowie Warner Bros.
alwaysmakeshot — Każdy rzut to wrzut
alwaysdunk — Nawet Jordan partoli każdą akcję
fastgame — Przyspiesza akcję
turbofly — Podczas skoku naciśnij turbo — dodatkowy dopał
endlessturbo — Niekończące się turbo
fadeaways — Możesz skakać w każdą stronę
noshotclock — Wyłącza zegar strzałów
superpush — Supersilne pchnięcia
superjump — Superskoki
Kanopel — Działa jak endless turbo, fadeaways, no shot clock, turbofly and always-make-shot razem wzięte.

SPEC OPS

Po pierwsze — wywal z katalogu, w którym zainstalowałeś SPEC OPS plik savedata.txt — dostajesz dostęp do wszystkich misji.
Po drugie — podczas gry wciśnij ALT + SHIFT + V, idź do „inventory", wybierz „Viewfinder" — ekran na chwilę zrobi się niebieski, a koleś podskoczy. Teraz zegar resetuje się do 9:59, a ty jesteś nieśmiertelny.

TONIC TROUBLE

SUPERED — Jesteś większy i silniejszy
MODEFLY — Możesz latać
FULLLIFE — Jak sama nazwa wskazuje, pełnia życia
ALLPOWERS — Dostajesz wszystkie przedmioty

UNREAL

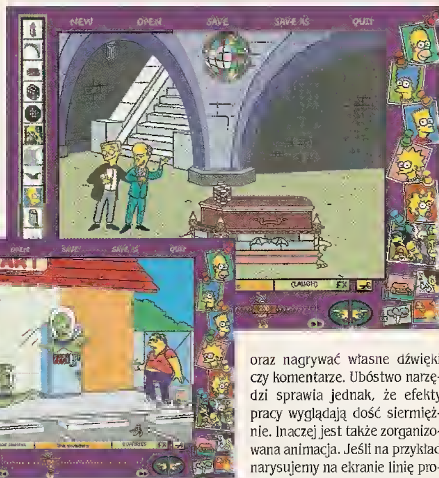
ALLAMMO — 999 amunicji do wszystkich rodzajów broni
FLY — Możesz sobie polatać
GHOST — Przechodzisz przez ściany
WALK — Jeśli wpisałeś FLY lub GHOST, to teraz możesz normalnie chodzić
GOD — Niezniszczalność
SUMMON — Możesz wywołać materializację broni lub przedmiotu, na przykład możesz wpisać:
SUMMON EIGHTBALL
SUMMON FLAKCANNON
SUMMON NALI
SUMMON SKAARJWARRIOR
PLAYERSONLY — Wszystkie zegary stają. Po ponownym wstukaniu czasoprzestrzeń odzyskuje ciągłość.
OPEN <nazwa_mapy> — Przenosisz się do dowolnej mapy, na przykład OPEN DIG
BEHINDVIEW 1 — Widok w stylu Tomb Raider
BEHINDVIEW 0 — Widok w stylu Unreal
FLUSH — Jeśli teksturowanie świata zacznie się sypać, to powinno pomóc.

ULTIMATE SOCCER MANAGER '98

Daj jednemu z trenerów podwyżkę do £ 999,999,999 tygodniowo i zaproponuj mu nowy kontrakt.
Teraz co tydzień otrzymasz od niego około 13 milionów funciaków tygodniowo!

Kamera...

Lubicie Simpsonów? A może Spidermana? Brakuje ich wam w telewizji? Zawsze można nakręcić własny z nimi film!



Mniej lub bardziej udany filmik jest w stanie stworzyć praktycznie każdy. Pomocne w tym programy zwą się: THE SIMPSONS CARTOON STUDIO oraz SPIDERMAN CARTOON MAKER. Zacznijmy od sympatycznej rodziny ze Springfield.

Pierwszym krokiem przy kręceniu kreskówki powinien być wybór scenerii. Mamy 34 plenery — dom Simpsonów, szkołę, elektrownię atomową, plażę, obcą planetę i inne. Zawsze możemy też wybrać czyste tło i uzupełnić je elementami takimi jak ściany, schody, okna, drzewa itd. Kiedy zakończymy już urządzanie świata, trzeba weń tchnąć odrobinę życia — przystępujemy do animowania postaci.

Najpierw wybieramy z menu rodzaj ruchu danego bohatera. Mamy pięć postaci pierwszoplanowych (Simpsonów) oraz kilkanaście postaci z drugiego planu, jak klaun Krusty, dyrektor Skinner czy szef elektrowni Burns — w ich przypadku do naszej dyspozycji są najczęściej najwyżej dwie akcje (np. śmiech, beknięcie itp.). Simpsonowie natomiast mogą się cieszyć o wiele większą swobodą działania — Bart wykona niemal sto różnych czynności (większość z nich to różne sposoby poruszania się — chód, bieg, pływanie, poza tym może na przykład skakać ze spadochronem albo jeździć na deskorolce). Kiedy dokonamy wyboru, należy ustawić kursor w miejscu, gdzie np. bohater ma zacząć bieg, nacisnąć lewy przycisk myszy i przeciągnąć go do punktu docelowego — komputer zapisze odpowiednią ilość klatek animacji. Niemożliwe jest pojawienie się dwóch tych samych postaci na ekranie — jeśli np. do sceny, w której występuje Lisa będziemy chcieli wstawić jej nowe ujęcie, to zniknie ona ze wszystkich następujących dalej klatek.

Nawet tak nieskomplikowane animowanie wymaga jednak wyczucia — można na przykład mimowolnie sprawić, że bohater będzie wyglądał, jakby chodził w miejscu, czy też nagle zacznie skakać bez ładu i składu po całym ekranie.

Kolejny element filmu to muzyka i efekty dźwiękowe. Na jednej ścieżce stereofonicznego magnetofonu zapisujemy motyw muzyczny (spośród 35 dostępnych), na drugiej natomiast efekty dźwiękowe (strzały, wybuchy, wrzaski, przelot UFO) oraz dialogi — bohaterowie dysponują bowiem repertuarem kilkudziesięciu słów i zdań, z których można sklecić w miarę przyzwoitą całość. Homer może wypowiedzieć ponad sto różnych kwestii (wliczając kilkadziesiąt wyrazów dźwiękonaśladowczych), Bart natomiast niecałe dziewięćdziesiąt. Szkoda tylko, że nie można dodawać nagranych przez siebie dźwięków.

Ostatnim elementem są efekty specjalne, jak na przykład przenikanie się poszczególnych ujęć, czy też kilka wersji napisów końcowych. W sumie tworzenie przy pomocy THE SIMPSONS CARTOON STUDIO jest rzeczą łatwą i przyjemną — jak budowanie z klocków Lego.



Inaczej wygląda sprawa ze Spidermanem. Tutaj wszystko wydaje się o wiele bardziej statyczne, a na pewno mniej przyjazne dla użytkownika. Reżyser ma tu większe pole do popisu — można własnoręcznie rysować oraz nagrywać własne dźwięki czy komentarze. Ubóstwo narzędzi sprawia jednak, że efekty pracy wyglądają dość siermiężnie. Inaczej jest także zorganizowana animacja. Jeśli na przykład narysujemy na ekranie linię prostą, wstawimy obrazek policjanta, a następnie zamalujemy tło, to film będzie właśnie tak wyglądał — najpierw pojawi się punkt rysujący linię, potem zmaterializuje się gliniarz, a na końcu tło zmieni barwę. Po prostu każda czynność wykonywana przez użytkownika jest rejestrowana, a później odtwarzana. Rezultatem tego jest uproszczenie obsługi, ale zarazem niemożliwe staje się np. równoległe animowanie dwu i więcej postaci (co w przypadku Simpsonów jest sprawą dziecinnie prostą). Niewiele jest także gotowych animacji — tytułowy bohater może raptem jedynie skakać z pomocą pajęczych nici, biegać i wspinać się — wyjdzie może dziesięć czynności. Sporo jest za to gotowych, nieruchomych rysunków. Można odnieść wrażenie, że SPIDERMAN służy do tworzenia komiksów a nie filmów — tylko gdzie się podziała możliwość druku kolejnych stron?

Zdecydowanie korzystniej wypada więc animowana rodzina Simpsonów — i dobrze — zawsze wołałem kreskę Matta Groeninga niż produkcje Marvela:)

Paweł Chmielowiec

... Akcja!

prenumerata

Reset

Prenumerata półroczna ......22 zł
Prenumerata roczna ....41 zł

Reset CD

1 wydanie: . . . .9 zł
3 wydania: . . . .23 zł (zniżka 15%)
6 wydań: . . . . . .40 zł (zniżka 25%)
12 wydań: . . . . . .70 zł (zniżka 35%)

O zawartości **Reset CD** czytaj na str. 6 – 7.

Reset+Reset CD

3 miesiące ......29 zł
6 miesięcy ....54 zł

UWAGA

Najtańsza oferta!

Zniżka 38%! 12 miesięcy . . .96zł

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 20 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer sierpniowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć do nas do 20 lipca, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od września. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 654-57-95.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami.
Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

prenumerata przez Internet

Prenumeratę **Reset + Reset CD** możesz zamówić wysyłając swoje zgłoszenie pocztą elektroniczną na adres:

prenumer@reset.com.pl

Informacje, które musisz podać:

- Imię i nazwisko
- Dokładny adres
- Czas trwania prenumeraty (3, 6 lub 12 miesięcy)
- Od którego numeru rozpoczynasz prenumeratę

Cena prenumeraty:

Prenumerata na 3 miesiące – 27 zł
Prenumerata na 6 miesięcy – 51 zł
Prenumerata na 12 miesięcy – 94zł

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, gdy otrzymasz pierwszy zamówiony egzemplarz (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja.
Redakcja nie pokrywa jednorazowych kosztów pobrania, które wynoszą 5.5 zł.

Korzystając z zamieszczonego obok kuponu możesz również zaprenumerować www.– magazyn internetowy!

Zamawiam prenumeratę*

Reset

☐ Proszę o przesłanie gratis 2 numerów archiwalnych Reset wraz z Reset CD

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			22 zł	41 zł
CD	9 zł	23 zł	40 zł	70 zł
Reset+CD		29 zł	54 zł	96 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz.,Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

WWW magazyn internetowy

3 miesiące	25 zł
6 miesięcy	45 zł
12 miesięcy	80 zł

Począwszy od numeru: ....

* Zakreśl odpowiednie pole

Zamawiam prenumeratę* Reset ☐ Proszę o przesłanie gratis 2 numerów archiwalnych Reset wraz z Reset CD | 1 mies. | 3 mies. | 6 mies. | 12 mies. | Reset 22 zł 41 zł | CD 9 zł 23 zł 40 zł 70 zł | Reset+CD 29 zł 54 zł 96 zł | * Zakreśl odpowiednie jasne pole | Począwszy od numeru: | Zamawiam numery archiwalne | Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz.,Reset CD w cenie 7 zł /egz. | cena 1egz. zamawiane egz. łączna cena | Reset 2.50zł | Reset CD 7zł | RAZEM: | Zamawiam prenumeratę* WWW 3 miesiące 25 zł 6 miesięcy 45 zł 12 miesięcy 80 zł | Począwszy od numeru: .... | * Zakreśl odpowiednie pole

Zamawiam prenumeratę* Reset ☐ Proszę o przesłanie gratis 2 numerów archiwalnych Reset wraz z Reset CD | 1 mies. | 3 mies. | 6 mies. | 12 mies. | Reset 22 zł 41 zł | CD 9 zł 23 zł 40 zł 70 zł | Reset+CD 29 zł 54 zł 96 zł | * Zakreśl odpowiednie jasne pole | Począwszy od numeru: | Zamawiam numery archiwalne | Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz.,Reset CD w cenie 7 zł /egz. | cena 1egz. zamawiane egz. łączna cena | Reset 2.50zł | Reset CD 7zł | RAZEM: | Zamawiam prenumeratę* WWW 3 miesiące 25 zł 6 miesięcy 45 zł 12 miesięcy 80 zł | Począwszy od numeru: .... | * Zakreśl odpowiednie pole

Zamawiam prenumeratę* Reset ☐ Proszę o przesłanie gratis 2 numerów archiwalnych Reset wraz z Reset CD | 1 mies. | 3 mies. | 6 mies. | 12 mies. | Reset 22 zł 41 zł | CD 9 zł 23 zł 40 zł 70 zł | Reset+CD 29 zł 54 zł 96 zł | * Zakreśl odpowiednie jasne pole | Począwszy od numeru: | Zamawiam numery archiwalne | Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz.,Reset CD w cenie 7 zł /egz. | cena 1egz. zamawiane egz. łączna cena | Reset 2.50zł | Reset CD 7zł | RAZEM: | Zamawiam prenumeratę* WWW 3 miesiące 25 zł 6 miesięcy 45 zł 12 miesięcy 80 zł | Począwszy od numeru: .... | * Zakreśl odpowiednie pole

prenumerata

Numery archiwalne

Reset (nr 5/97 – 6/98) • 2.50 zł/egz. **Reset CD** (nr 6/97 – 6/98) • 7 zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Archiwalne numery możesz również zamówić wysyłając do nas obstalunek pocztą elektroniczną na adres:

prenumer@reset.com.pl

Reset • 2.50 zł/egz.; **Reset CD** • 7 zł/egz.

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, otrzymując zamówione egzemplarze (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja. Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania, które jednorazowo wynoszą 5.5 zł.

wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 6547823 w. 171

e-mail: prenumer@reset.com.pl

archiwalia



Pokwitowanie dla poczty

zł .... (gr) ....

słownie złotych .... groszy j.w.

Nazwisko ....

Imię ....

ulica ....

.... (kod) .... (Miejscowość)

Telefon ....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-4-58

Opłata
zł..........

Datownik .... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .... (gr) ....

słownie złotych .... groszy j.w.

Nazwisko ....

Imię ....

ulica ....

.... (kod) .... (Miejscowość)

Telefon ....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-4-58

Opłata
zł..........

Datownik .... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł .... (gr) ....

słownie złotych .... groszy j.w.

Nazwisko ....

Imię ....

ulica ....

.... (kod) .... (Miejscowość)

Telefon ....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-4-58

Opłata
zł..........

Datownik .... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... (gr) ....

słownie złotych .... groszy j.w.

Nazwisko ....

Imię ....

ulica ....

.... (kod) .... (Miejscowość)

Telefon ....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-4-58

Opłata
zł..........

Datownik .... Podpis przyjmującego

KLUB STRATEGII

Rozkaz dzienny numer 0007/98

Czołem żołnierze! Dziękuję za listy — chociaż do czytania niektórych niezbędna jest lupa. Ale do rzeczy. Klub rozrasta się w niesamowitym tempie — mamy już około 280 zaciągniętych do służby żołnierzy! W szeregach mamy pięciu sierżantów: Kieddara, SXATA, MATTA, Hugoxa i Pro! Nie zapominajmy też o kapralach, których jest trzydziestu pięciu! A więc jakoś można zarobić na awans. Każdy z nich ciężko pracuje, chcąc awansować aż do stopni oficerskich. Inni wcale nie musza się czuć pokrzywdzeni, że maja niższe stopnie i nie zdołają prześcignąć tych starszych stopniem. W wojsku nic nigdy nie wiadomo — a może będę degradował? Kto wie?

Na stronie internetowej, której adres przypominam (http://www.reset.com.pl/hq/ks.htm) zamieściłem nowy formularz do głosowania na listę przebojów — teraz już ze strony można głosować na ulubioną grę — możecie to robić tak często, jak wam się podoba. Zmieniłem również kompozycję strony do rozdzielczości 800 x 600, bo skarżyliście się, że w 1024 x 768 nie oglądacie internetu. Poza tym organizacja podstrony „aktualności" zmieniła swoje oblicze, teraz znajduje się tam swoisty serwis informacyjny, który będę często wypełniał. Jak często — nie powiem, żeby nie zostać później oskarżonym o zwłokę:-). Na strony z mapami i scenariuszami również dosłaliście mi trochę materiałów, za co zainteresowani już zostali awansowani. Natomiast bardzo mało mam odpowiedzi na apel sprzed miesiąca, dotyczący stworzenia bazy graczy. Czyżby nie interesowała was możliwość znalezienia sobie kolegi, który chciałby z wami pogrywać całe noce i dnie przez internet w ulubioną grę? Pamiętajcie, wystarczy wysłać na adres klubu strategia@reset.com.pl zgłoszenie zawierające informacje o sobie (e-mail, numer UIN z programu ICQ, adres lub telefon) oraz informację, w jaką grę chcielibyście grać. Nie znaczy to wcale, że mogą korzystać z takiej bazy danych tylko posiadacze dostępu do internetu. Wyobraźmy sobie sytuację, że szeregowy powiedzmy z Kłodzka nie ma sieci ani nie zna nikogo, kto chciałby grać przez kabel. Może podać adres lub telefon do naszej bazy danych, a nuż okaże się, że jest w Kłodzku drugi maniak tej samej gry? Potem wystarczy tylko się umówić w jednym z domów, połączyć drutem i... hulaj dusza, piekła nie ma! Żołnierzom posiadającym w domu internet proponuję zainstalowanie programu ICQ — ułatwi wam on życie i poznanie nowych znajomych, a także kontakt ze mną (UIN 1277953) i innymi żołnierzami. Podstawą nowoczesnej armii jest łączność:)

Macie moje adresy, więc piszcie do mnie: szokujcie, oszukujcie, namawiajcie — słowem, róbcie wszystko, aby dyskusja w naszym Klubie była gorąca jak wnętrze wulkanu. Ja to kocham.

SPOCZNIJ!

Rozkaz podpisał dowódca Reset HQ

Sathorn
Marszałek

LISTA PRZEBOJÓW

W naszej liście niewielkie zmiany, ale jest jedna pozycja, której gwarantuję szybką wygraną. Obecnie sytuacja przedstawia się następująco:

Pierwsze miejsce — Total Anihilation — nieustannie na TOPIE, chociaż zauważam liczne grono gorących zwolenników jak i przeciwników. Jeden z antagonistów nazwał wręcz tę grę TOTAL KLAPSZYJN i wyraził zdziwienie jak można w to grać? Cóż, ilu ludzi, tyle opinii.

Drugie miejsce — Civilization 2. Następczyni WIELKIEJ pierwszej części. Chyba jednak wydanie polskiej wersji językowej było dobrym posunięciem?

Trzecie miejsce — EARTH 2140 i Age of Empires. Niezłe gierki, do tego druga część Age of Empires zapowiada się obiecująco i zanosi się na udaną kontynuację, a nie jest to częste zjawisko!

Czwarte miejsce — Red Alert. Dwa miejsca dalej na liście figuruje jego poprzedniczka — C&C. Czyżby prekursorzy RTS dalej trzymali klasę? Wszystko na to wskazuje.

Piąte miejsce — Warcraft 2. Faworyt odchodzi w cień powoli... I chyba nikt nie jest tym zdziwiony? Nowe gry ustanawiają nowe standardy, od których W2 niestety już odstaje na dobre.

Szóste miejsce — Starcraft, C&C, Incubation. Tutaj, moi żołnierze, chciałbym zwrócić uwagę na Starcraft, który jak mniemam za miesiąc będzie na szczycie. Wierzcie mi, że gra bije rekordy popularności. I chyba w pełni zasłużenie. Na Gambleriadzie była chyba najbardziej reklamowaną i najlepiej sprzedawana grą.

Siódme miejsce — MYTH. Bardzo ŁADNA gra, ale coś z nią chyba nie tak, skoro zainteresowanie opadło po początkowej fascynacji 3Dfxem. Szkoda bo gra jest przyjemna.

Ósme miejsce — seria Heroes of Might & Magic oraz Gettysburg. HM&M wskoczyło wyżej tylko z jednego powodu, połączyłem w całość dwie części, bo typy były bardzo niekonkretne i nie wiedziałem, której części je przypisać, a że gry są bardzo do siebie podobne — więc nie zastanawiałem się ani chwili. Co do Gettysburga to chyba właśnie naraziliście się Bergerowi, który jest fanem tej gry:-).

Dziewiąte miejsce — Panzer General. Szkoda, że nie doceniana, ale wiem że „heksy" nie mają dużego wzięcia.

Ostatnie dziesiąte — Constructor, Close Combat 2, Dark Colony. Nic dodać, nic ująć — nikt się już nimi nie interesuje czy jak? To nie są złe gry — więc czemu?

Jeśli chcecie poznać dalszą kolejność, zapraszam na naszą stronę.

Sathorn

DZIEŃ KTÓRY ODM... II WOJNĘ ŚWIAT...

7 grudnia 1941 roku japoński zespół uderzeniowy zaatakował amerykańską bazę marynarki wojennej w Pearl Harbor. W ten sposób Japonia wciągnęła Stany Zjednoczone do II Wojny Światowej. USA ze swoją gospodarką i możliwościami produkcyjnymi miały zaważyć na losach tej wojny.

Wiadomo, że najlepsze pieniądze robi się na wojnie. Niech nikt nie wierzy, że wojny toczy się dla idei. Światem rządzi pieniądz i zawsze on leży u podłoża wszystkich konfliktów zbrojnych. W Pierwszej Wojnie Światowej Japończycy rozbudowali przemysł, zwiększyli produkcję, eksport i import. Ich piętą achillesową były jednak surowce naturalne, których nie mieli u siebie za wiele. Postanowili je zdobyć w drodze zbrojnego najazdu na ziemie bogate w minerały, a leżące niedaleko, ot tuż na południe. Pragnęli zagarnąć Azję południowo — wschodnią, Indie Wschodnie Holenderskie i Borneo. Anglia i Francja, protektorzy tych krain, nie stanowiły zagrożenia: nie mogły sobie pozwolić na wojnę w dalekiej Azji. Na drodze japońskich planów stały jedynie Stany Zjednoczone, które nigdy nie pozwoliłyby na zagarnięcie tych ziem. Jedynym wyjściem była wojna z Ameryką.

DAWID I GOLIAT

Japończycy decydując się na agresję wobec USA dostrzegali różnicę sił na swoją niekorzyść, jednak ich generalicja wyznawała pogląd, iż wojnę można rozstrzygnąć wygrywając jedną wielką bitwę. Okazja sama pchała się w ręce: Amerykanie skoncentrowali swoją flotę w jednej bazie — Pearl Harbor. Potomkowie samurajów przystąpili do opracowania planów operacji. Postanowili, że zaatakują bez wypowiedzenia wojny.

W jednym niespodziewanym ataku Japonia miała zamiar zdruzgotać potęgę amerykańskich wojsk. W tym celu zespół uderzeniowy w składzie: 6 lotniskowców, 2 pancerniki, 3 krążowniki, 9 niszczycieli, 12 statków pomocniczych i 450 samolotów wysłano do Pearl Harbor przez akweny oddalone od wszelkich szlaków żeglugowych. Przygotowane zawczasu rozkazy mówiły o eliminowaniu po drodze każdego statku amerykańskiego, brytyjskiego lub francuskiego. Nikt nie miał prawa przeżyć i powiedzieć, że widział japoński konwój.





Plan ataku oparto na uderzeniu lotniczym. Samoloty uzbrojone w torpedy miały zniszczyć pierwszą linię poustawianych rzędami okrętów, natomiast bombowce uzbrojone w bomby — drugą. Dowództwo powierzono słynącemu z ostrożności wiceadmirałowi Chuichi Nagumo. 4 listopada 1941 głównodowodzący, Yamamoto, wydał „ściśle tajny rozkaz numer 1" — plan ataku na Stany Zjednoczone. Dwa dni później wyznaczono dzień „Y" — termin uderzenia (na 7 grudnia czasu tokijskiego, czyli nasz 8 grudnia). 32 okręty zaczęły po kolei zbierać się w punkcie zbornym przy wyspie Etoforu, w zatoce Tankan. 3 grudnia Yamamoto przesłał sygnał do Nagumy „Niitaka yama nobore" — (wspiąć się na górę Nitaka). Był to sygnał do rozpoczęcia rejsu, którego portem docelowym było Pearl Harbour.

Czas ataku wyznaczono na godzinę 8.00 czasu lokalnego (Hawaje). Zespół uderzeniowy, który dotarł do celu na odległość 250 mil, zaczął przygotowywać się do ataku lotniczego. Pierwszą falą samolotów dowodził komandor Matsuo Fushida. Kiedy jego grupa znalazła się na 60 km od celu, piloci usłyszeli spokojną audycję rozgłośni radiowej w Honolulu. Fushida zrozumiał, że nikt nie wie w Pearl Harbour o zbliżających się samolotach japońskich. Przerwał więc ciszę radiową i krzyknął „Tora. Tora, Tora" (tygrys, tygrys, tygrys) — oznaczało to, że pierwszy punkt planu się powiódł — nikt nie spodziewa się ataku w bazie. Huk samolotów i wybuchy były dla amerykańskich żołnierzy i obsługi kompletnym zaskoczeniem, niektórzy w ogóle nie wierzyli w atak, myśleli, że to ćwiczenia! Samoloty japońskie jednak były prawdziwe i zabijały naprawdę.

Japońskie załogi, wracając na lotniskowce, meldowały o całkowitym sukcesie i ogromnych zniszczeniach w porcie. Słysząc tak entuzjastyczne relacje, Nagumo popełnił błąd — obawiając się riposty ze strony Amerykanów nie wysłał następnej grupy samolotów. Piloci meldowali o wielu zatopionych okrętach, w tym jednym lotniskowcu (pomylili się, był to pancernik Utah). Nagumo powinien był wysłać następną grupę, choćby po to, by potwierdzić zniszczenia — przy okazji mogła ona dokonać większych zniszczeń — ale nie uczynił tego.



...IENIŁ ...OWĄ

Atak trwał dwie godziny, zginęło około 3500 żołnierzy amerykańskich, zatopiono lub uszkodzono 18 okrętów i 188 samolotów. Japończycy utracili tylko 26 samolotów i 6 okrętów podwodnych. Sukces? Nie, choć zniszczono dużo statków i uzyskano przewagę na samym początku. Po pierwsze jednak, atak nie zastał jednak w porcie żadnych lotniskowców, a była to najważniejsza broń w wojnie na Pacyfiku. Po drugie, w porcie nawet ciężko uszkodzone statki mogły zostać podniesione i wyremontowane (co zresztą Amerykanie zrobili, wyremontowano wszystkie oprócz pancernika Arizona, który trafiony bombami eksplodował). Po trzecie, ATAK NIE BYŁ WCALE ŻADNYM ZASKOCZENIEM DLA RZĄDU AMERYKAŃSKIEGO.



PRAWDA I FAŁSZ

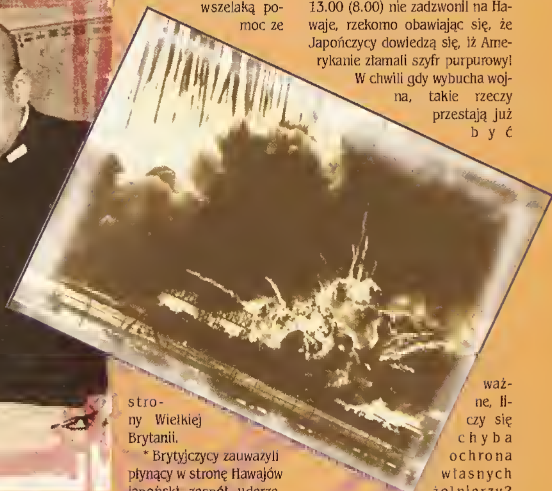
Do dzisiaj atak floty japońskiej uchodzi za zaskakujący dla amerykańskich sił, ja jednak twierdzę, że kilku ludzi z rządu i wojska wiedziało co się święci, ale nie zrobiło nic, aby temu zapobiec. Mało tego — musieli pozwolić na taki właśnie atak i takie właśnie straty. Aby to zrozumieć, należy cofnąć się do początku wojny, kiedy to prezydent przekonywał rodaków, iż „Ameryka będzie się trzymała z daleka od wojny". Nastroje w USA były mocno izolacjonistyczne — nikt nie chciał się mieszać do „wojny europejskiej". Atak na Pearl Harbour był dla Ameryki „dniem hańby", którą należało natychmiast zmyć — japońską krwią, oczywiście. Następnego dnia po ataku prezydent wygłosił krótkie przemówienie, którego cel był jasny — głosowanie za przystąpieniem Stanów Zjednoczonych do wojny. Senat jednomyślnie głosował za przyjęciem stosownej proklamacji, a w Izbie Reprezentantów tylko jedna osoba wstrzymała się od głosu.



Teraz przed Stanami Zjednoczonymi otworzyły się wrota do najbogatszego skarbca na Ziemi — wojny. Można na niej zarobić krocie, co też Ameryka skwapliwie uczyniła. Żeby dorwać się do tego skarbca, pozwolono Japończykom na atak. Nikt mi nie wmówi, że władze USA nie zdawały sobie sprawy ze zbliżającego się zagrożenia. Chcecie dowodów? Oto one:

* Wywiad amerykański znał od 1940 roku najtajniejszy szyfr japoński, tzw. szyfr „purpurowy". Amerykanie potrafili odczytać każdą wiadomość w kilka godzin! Nie ma możliwości, że nie wiedzieli iż Japonia planuje atak!

* 24 sierpnia do USA przyjechał na spotkanie z szefem FBI Edgarem Hooverem podwójny agent brytyjski (dostarczał on Niemcom spreparowane przez Brytyjczyków dokumenty). Dostał on od swoich „mocodawców" z Berlina rozkaz, aby wyjechać do USA i zbierać informacje o Pearl Harbor. Niemców nie mogło to interesować, ale na prośbę Japonii mogli wydać takie polecenie. Edgar Hoover odrzucił wszelaką pomoc ze strony Wielkiej Brytanii.



* Brytyjczycy zauważyli płynący w stronę Hawajów japoński zespół uderzeniowy, ostrzegli Amerykanów i otrzymali potwierdzenie, że informację Amerykanie otrzymali.

* Amerykanie przechwycili depeszę z Berlina, w której jasno powiedziano, że Niemcy poprą Japonię w razie wybuchu wojny ze Stanami Zjednoczonymi. Japończycy odpowiedzieli Berlinowi, że „czas wybuchu wojny może nadejść szybciej niż ktokolwiek się spodziewa". Roosevelt znał treści tych depesz 1 grudnia...

* Amerykanie wiedzieli że dyplomaci japońscy w Waszyngtonie, Londynie, Manili, Hongkongu i Singapurze dostali rozkaz zniszczenie ksiąg kodowych. Rozkaz taki wydaje się wyłącznie w przypadku wojny; w innych przypadkach dyplomaci po prostu zabierają ze sobą wszystkie dokumenty.

* W nocy z 6 na 7 grudnia przechwycono komunikat do ambasady japońskiej w Waszyngtonie. Zawierał on 42 wyrazy i kilka cyfr i mówił jednoznacznie, że wszystkie rozmowy z rządem Stanów Zjednoczonych mają być zakończone przed godziną 13.00 czasu waszyngtońskiego, czyli o 8.00 na Hawajach... Przetłumaczenie tej noty zajęło tłumaczom amerykańskim aż 5 GODZIN. Trudno taką zwłokę wyjaśnić zwykłą niedbałością.

* Generał Marshall, wiedząc już o planowanym ataku na godzinę 13.00 (8.00) nie zadzwonił na Hawaje, rzekomo obawiając się, że Japończycy dowiedzą się, iż Amerykanie złamali szyfr purpurowy! W chwili gdy wybucha wojna, takie rzeczy przestają już być ważne, liczy się chyba ochrona własnych żołnierzy? Poza tym, nie musiał od razu mówić, że Japończycy planują atak — mógł ogłosić tylko ALARM, i postawić wojsko w stan najwyższej gotowości.

Cóż więc z tego wynika? Ano to, że amerykańscy przywódcy dopuścili do japońskiego ataku, aby uzyskać ogólnonarodowe poparcie dla przystąpienia USA do wojny. Taka propagandowa sztuczka, kosztująca życie zaledwie paru tysięcy żołnierzy...

Pentium 2:

Mainboard, RAM, procesor — o którym elemencie zapomniałeś?.

Nadszedł oto właściwy czas, gdy większość z nas (za wyjątkiem tych, którzy czekają na nowy procesor AMD) powinna pomyśleć o przesiadce na Pentium2. Jego zakup wiąże się z ulubioną przez wszystkich rewolucją w bebechach komputera. Pomijając kwestię karty graficznej, kluczowymi elementami, na które należy zwrócić uwagę podczas zakupów są: płyta główna, pamięć i oczywiście procesor.

Płyta główna

Od jej możliwości zależy czy nasz komputer da się w przyszłości rozbudować. Płyta główna jest niesamowicie ważnym i zarazem najczęściej niedocenianym elementem komputera. Kupowanie płyty adekwatnej do aktualnych potrzeb jest jednym z najczęściej popełnianych błędów. Potem jest płacz i zgrzytanie Zergów. I konieczność kupna nowej płyty.

Właśnie brak przyszłościowej płyty głównej był jednym z powodów, dla których ignorowałem pojawienie się p2. Najszybszy procesor jaki mogą obsłużyć płyty na chipsecie LX, to 333 MHz. Wersje 350, 400, 450 MHz wymagają nowej magistrali systemowej — Intel ustanowił w końcu nowy standard, przerzucając się z 66 MHz na 100 MHz. To udogodnienie oferuje nam na razie jedynie chipset BX, którego premiera odbyła się 15 kwietnia i wyłącznie na nim oparte płyty polecam. Podkreślam, że naprawdę warto zainwestować w płytę markową — marka to gwarancja pojawiania się nowych wersji biosu.

Bardzo ważną cechą nowej płyty jest sposób ustawiania magistrali. Chipset BX został specjalnie tak zaprojektowany, aby rozpoznawał typ procesora i automatycznie ustawiał odpowiednią częstotliwość magistrali — 66 lub 100MHz. Jeśli mamy ochotę choć troszkę pogrzebać w sprzęcie, musimy mieć pewność, że płyta pozwala nam na ręczne wymuszenie żądanej częstotliwości.

Zdecydowana większość płyt pod p2 wykonana jest w standardzie ATX. Do takiej płyty niezbędna jest nowa obudowa — znacznie droższa od zwykłej, ale oferująca w zamian możliwość programowego wyłączania i włączania komputera. I to już wszystko w tej części.

Pamięć RAM

Przy zakupie p2 musimy zwrócić baczną uwagę na rodzaj pamięci jakim dysponujemy. Oczywiście musi to być SDRAM (EDO RAM wędruje do kosza) i tu pewnie zacierają ręce z uciechy ci, co to właśnie niedawno kupili coś takiego. Nie tak prędko! Nie każdy SDRAM nadaje się do pracy z p2. Powinna być to kość spełniająca standard PC100, tzn. przygotowana do pracy z magistralą 100 MHz. Teoretycznie wystarcza tu pamięć z czasem dostępu 10 ns — jednak tym, których na to stać, gorąco polecam zakup modułów 8 ns — takie spokojnie działają z magistralą 112 MHz (overclocking rulez!). Niewykluczone jednak, że jeśli traficie na dobry moduł 10 ns, to też będzie działał na 112MHz.

Najważniejszym elementem specyfikacji PC100 jest jednak SPD — jest to malutki EEPROM, w którym zapisane są wszystkie charakteryzujące kość pamięci dane. Ma to tę zaletę, że nie musimy ręcznie ustawiać parametrów taktowania pamięci itp. w biosie, ustawiamy jedynie opcję: „czytaj dane z SPD" i płyta główna sama dowie się jakie są optymalne ustawienia dla danego modułu. Niestety część płyt głównych odmawia współpracy (nawet się nie bootuje), gdy kość pamięci nie jest wyposażona w SPD. Wobec powyższego kupując płytę należy sprawdzić, czy będzie działała z naszymi starymi kośćmi SDRAM (jak się okaże, że kości też mamy do wymiany, to Zergowie znów będą zgrzytać). Od siebie mogę jedynie dodać, że wyjątkowo tolerancyjną płytą jest ASUS P2B, na której działam bez żadnych kłopotów ze zwykłymi (bez SPD) modułami 10 ns z szyną 112 MHz.



Procesor

Przejdźmy w końcu do samego serca naszego komputera. Jak łatwo zauważyć, nie jest on już podobny do tego, co zwykliśmy uważać za procesor. Wygląda teraz jak spory kartridż do konsoli i wkłada się go w gniazdo wyglądające jak slot na kartę rozszerzeń. Prawdę powiedziawszy, taka konstrukcja utrudnia nieco zniszczenia procka — dawniej dość łatwo było powyginać delikatne nóżki.

W środku

Wewnątrz nowego opakowania kryje się kilka istotnych zmian. Sam procesor — wiadomo, nowy i szybszy, w rzeczywistości ma bardzo dużo wspólnego z Pentium Pro, któremu poprawiono obsługę kodu 16-bitowego i dodano MMX. Pentium Pro (zwane popularnie prosiaczkiem) swoje osiągi zawdzięczało m.in. temu, że bezpośrednio w procesorze umieszczono pamięć podręczną drugiego poziomu (cache L2). Powodowało to jednak znaczne koszty produkcji i dlatego prosiak nigdy nie trafił pod strzechy. Aby więc obniżyć cenę p2 i zachować przynajmniej część „świńskiej wydajności" Intel zastosował mały trik. Z płyty Pentium 2 usunięto cache L2 i wsadzono go na płytę procesora — do kartridża. W ten sposób cache jest blisko rdzenia proca, a jednocześnie koszty produkcji nie są kosmiczne. Niestety tak umieszczony cache nie jest w stanie pracować równie szybko jak w prosiaku — w p2 pracuje jedynie z połową szybkości procesora i kontaktuje się z nim poprzez specjalną szynę DIB (dual independence bus).

Modele Pentium 2 zaczynają się od 233MHz (ta wersja przestanie być produkowana najprawdopodobniej już w lipcu), potem mamy modele 266, 300, 333, 350, 400, zaś niedługo pojawi się model taktowany z szybkością 450 MHz. Wersje do 333 MHz pracują z szyną 66 MHz, zaś szybsze z magistralą 100 MHz.

Mimo, że dla zwykłego użytkownika jest to po prostu pentium 2, to naprawdę mamy tu do czynienia z kilkoma trochę różniącymi się procesorami. Wersje od 233 do 300 MHz to Klamath wykonany w technologii 0.35 mikrona. Ta wersja wyposażona została w moduły cache o czasie dostępu 7 ns. Z kolei wersje od 333 wzwyż to wykonany w technologii 0.25 mikrona Deschutes. Wersja 333 podobnie jak 350 została wyposażona w cache o czasie dostępu 5,5 ns. Najszybszy cache — 5 ns posiada wersja 400 MHz. Napięciem jakiego wymaga rdzeń Klamatha do po-

3 problemy

prawnej pracy jest 2,8 V, dla Deschutes'a są to już tylko 2 V.

Na zewnątrz

Tym, na co wszyscy ostrzyli sobie zęby, była stumegahercowa magistrala. Tymczasem okazuje się, że różnica wydajności w modelu 300MHz przy taktowaniu 3x100 i 4,5x66 wynosi 2-3% czyli praktycznie nic. A przecież wszyscy wiemy, że pentium 166 taktowane 2x83 dorównuje p200. Jednak w tym wypadku podkręcamy magistralę PCI (działającą, przypomnę, z prędkością równą połowie magistrali systemowej), co oznacza szybszą pracę wszystkich komponentów peceta. W przypadku 100 MHz w p2 — PCI taktowana jest trzy razy wolniej niż szyna systemowa czyli z przepisową prędkością 33 MHz. Różnicę w taktowaniu odczuwa jedynie procesor — nic dziwnego, że wzrost wydajności jest nikły.

Maniakom szybkości proponuję jednak jazdę na magistrali 112 MHz — daje taki dopał jak standardowe 75 MHz. Wyższe częstotliwości są niestabilne: pojawiają się kłopoty z czasem dostępu RAM. Aha, zapomniałbym dodać, że wszelkie podkręcanie wykonujecie na własne ryzyko. Oficjalnie jest to przekraczane specyfikacji i proszę nie mieć do mnie pretensji jeśli coś się wam sfajczy. Jak to się mówi: jest ryzyko, jest zabawa.

Prezent od Intela

W związku z tym, że póki co p2 do najtańszych nie należy, Intel postanowił wypuścić na rynek procka o wdzięcznej nazwie Celeron. Jest to p2 pozbawiony całkowicie cache L2 (w celu obniżenia kosztów produkcji) i metalowej obudowy (z premedytacji). Usunięcie cache owocuje obniżeniem wydajności o około10-15%, zaś pozbawienie kartridża powoduje, że procesor będzie się kiepsko trzymać w standardowej ramce podtrzymującej zwykle p2. Intel wykonał ten krok umyślnie — do współpracy z Celeronem przewidziane zostały bowiem uproszczone płyty na chipsecie EX, tańsze, ale moim zdaniem beznadziejne — nadają się jedynie na komputer biurowy.



Celeron jest ze wszech miar godny uwagi. Jego słaby punkt — brak cache — okazał się jego największym atutem. Co jest bowiem największym problemem przy podkręcaniu p2? Cache, który się wykłada. A w Celeronie nie ma cache! W dodatku rdzeń Celerona to Deschutes, który został przewidziany do pracy z prędkością minimum 333 MHz. Praktyka potwierdziła przypuszczenia. Celeron bez protestów działał z zegarem 448 MHz (4x112), brak cache nadrabiając prędkością. I wcale nie raczył się grzać. Żeby było ciekawiej — mimo braku obudowy trzyma się w slocie całkiem mocno i raczej nie grozi mu przypadkowe wysunięcie się.

Chwila prawdy

Testy potwierdziły moje obawy, że modele 233 i 266 nie są godne uwagi. Dopiero 400 była dwukrotnie szybsza od mojego poprzedniego proca — kręconej 3x83 dwusetki. Szczerze mówiąc, jeśli ktoś ma p200 MHz z MMX, to „dwójka" powinna go interesować dopiero od modelu 300 wzwyż.

Niekwestionowanym zwycięzcą testu jest Celeron. Jest po prostu idealny procesor dla graczy! W grach działa jak model 350 MHz, zaś w aplikacjach biurowych wydajność nie spada poniżej charakterystycznej dla 266 MHz. Zaś co najważniejsze — jest to najtańszy procesor nowej generacji.

Na zakończenie pora wyjaśnić, dlaczego właśnie teraz zdecydowałem się „zauważyć" p2. Otóż dlatego, że na 26 lipca Intel zapowiada kolejną, znaczącą obniżkę cen, po której za wersję 300 MHz trzeba będzie zapłacić (na Zachodzie) jedyne 210 USD, co stawia ten procesor w przedziale cenowym dostępnym dla zwykłych ludzi. Ot co! Zergowie uciekają w popłochu, a my z ukontentowaniem zacieramy ręce.

Sprzęt testowy:

ASUS P2B, 64MB SDRAM,
Viper V330 (riva 128),
Diamond Monster 2 8MB.
Procesory do testów dostarczyła firma TCH Components.
http://www.tch.waw.pl
tel. (022) 6460033

Wyników glquake nie ma w tabelce gdyż dla wszystkich procków liczba fps była identyczna: 66 w 640x480 i 41 w 800x600.

Wyniki testów

	winbench 97 cpu 16	winbench 97 cpu 32	winbench 97 business graphics	winbench 97 high-end graphics	winbench 97 3D	win quake 320x240	quake2 3dfx 640x480	quake2 3dfx 800x600	quake2 soft 320x240	quake2 soft 640x480
p2 233	456	606	82	48	217	60	51	44	27	12
p2 266	524	692	89	52	245	67	58	46	30	13
p2 300 (66)	561	757	97	60	273	73	66	47	33	15
p2 300 (100)	583	771	101	61	276	77	67	60	35	16
p2 350	675	875	114	69	317	58	76	49	40	18
p2 400	772	1020	127	79	355	99	84	54	45	20
celeron 266	347	383	66	39	183	56	50	43	24	12
celeron 448	595	661	104	64	309	94	82	54	41	20

Marek Konderski

Skrzynka niekontaktowa



decydowałem, że od tego numeru począwszy rubrykę „listy" przemianuję na „skrzynkę niekontaktową". Dlaczego tak? Bowiem na łamach tej rubryki oprócz odpowiedzi na listy czytelników coraz częściej goszczą różne ogłoszenia redakcyjne, pozdrowienia dla naszych ulubionych korespondentów, a w planach mamy jeszcze dużo, dużo innych pomysłów. Rzecz jasna, te dwie strony nigdy nie stracą swego priorytetowego charakteru tzn. — kontaktu z wami, tak naprawdę bowiem to właśnie wy tworzycie tę rubrykę.

No, to <Ctrl> + <alt> + <del>

Mam kolegę, który twierdzi, że zna sposób na internet za darmo. Z początku śmiałem się z niego ale z czasem zaczynam mu wierzyć. Kupiliśmy takie same modemy w tym samym czasie i tym samym sklepie w lutym 1998.Siedzimy w internecie ok. 2 godzin dziennie, on za telefon płaci niecałe 100 zł (ostatnio płacił 70 zł), a ja około 300 zł (czasami 400). Nie chce mi powiedzieć, bo obiecał osobie, która wyjawiła mu ten sekret, że nikomu nie powie. Odpowiedzcie na moje pytanie zgodnie z wasza wiedzą (nie wymyślajcie głupot).

Michał Gostomski

Zgodnie z naszą wiedzą nie ma uczciwej metody, aby mieć internet za darmo. Jeśli do sieci jesteś podłączony przez modem, to nie ma siły - musisz płacić słone rachunki za telefon. Wiadomo jednak, że żaden system nie jest idealny. W sieci TP S.A. też z pewnością istnieją jakieś luki, które da się wykorzystać. Być może w waszej okolicy jest jakiś feler w centralce, który powoduje, że w specyficznych okolicznościach impulsy nie są naliczane. Można też podłączyć się pod telefon sąsiada, tylko że taka sytuacja jest zabawna jedynie dla ciebie, nie dla właściciela rachunku (może kumpel dzwoni właśnie na twoje konto:-) - nic dziwnego, że nie chce ci powiedzieć jak to zrobił). Problem tkwi jedynie w tym, że wszystkie te sposoby są nielegalne i obłożone dość rygorystycznymi sankcjami, z pozbawieniem telefonu włącznie. Jednym słowem - nie radzę próbować. Wszyscy musimy uzbroić się w cierpliwość: konkurencja na rynku czyni cuda, może doczekamy się kiedyś tego, że tak jak w niektórych krajach połączenia lokalne będą bezpłatne.

Z przykrością powiadamiam, że mój wcześniej zapowiadany lot do czarnej dziury nie odbędzie się. Nie dlatego, że mnie z domu nie puszczą, lecz dlatego, że mój pierwszy pilot i zarazem cały szef, czyli żółw (z logiem Resetu na skorupie, oczywiście) odszedł na inny świat. Przykro mi.

Pogrążony w żałobie Dexter ze Szczecina

Wszystkim w redakcji zrobiło się smutno po twojej wiadomości. Nie martw się jednak, twój żółw z pewnością baraszkuje teraz we wspaniałej, najczarniejszej z czarnych dziur w raju żółwi. Nie wszystko jednak stracone - być może, że wyprawa dojdzie jednak do skutku. Przeczytaj list obok.

Ja też chcę lecieć do czarnej dziury. Z żółwiem Tuptusiem oczywiście. Walniecie logo na statek, na żółwia i na moje czoło. Dacie suchary i wodę na tydzień i kilo schabu (woda i suchary dla mnie schab dla żółwia — nic innego nie chce jeść). Mało bym nie zapomniał o PC i klikuset grach, abym miał co robić w tak długiej podróży. Przysyłam zdjęcie żółwia.

Jw-23

Brawo, właśnie zostałeś mianowany na stanowisko pierwszego pilota! Zaś jeśli chodzi o twojego żółwia, to nadaje się idealnie do tej wyprawy - dopóki nie przeczytałem listu myślałem, że przysłałeś nam zdjęcie UFO. Jeśli chodzi o logo firmy to zostało nam trochę naprasowywanek. Możemy ci jedną przyprasować do czoła:-)

Kiedy odbędzie się RESETmania???

ZoRk

Możecie mi wierzyć — naprawdę chciałbym odpowiedzieć wam: Resetmania odbędzie się tu i tu, tego a tego dnia, ale naprawdę jest to nasz bardzo tajny sekret. Jest on tak tajny, że nawet ja nie wiem nic na ten temat i dowiem się z pewnością na krótko przed terminem. Jednak obiecuję, że jak tylko coś będzie wiadomo, to będziemy o tym trąbić na łamach gazety.

Czytam was regularnie z jednego powodu, a mianowicie dlatego, że jako jedyni macie odloty. Ogólnie jest fajnie — ciekawe i zróżnicowane tematy, komiksy itp. Czytałbym pewnie wasz magazyn do śmierci swojej lub waszej bez żadnych odzewów, gdyby nie numer majowy. Pomyślicie sobie, że chłopak dostał za dużo reszty lub dwa sklejone numery i nudzi. Ha! Pudło. No więc wziąłem ten numer do ręki, patrzę na okładkę a tam Diuna. Z radości taki byłem czerwony, że aż blady. Patrzę do środka, a tam opis gry, książki, filmu, biografia autora i karty. Szanowni autorzy tych artykułów!!! Ogłaszam, że was kocham i chcę mieć z wami dzieci.

Mermen

Nie da rady. Oba samce.

Jakąś godzinkę temu wróciłem z Gambleriady. Mam koszulkę Resetu i pierwszy numer z autografami prawie wszystkich redaktorów. Nie mam niestety Hammera (skubaniec nie przyjechał). (...) Od momentu objęcia przez Emilusa funkcji redaktora naczelnego zniknęły wstępniaki. Nie chodzi o intro. Chodzi o wstępniaka. Wstępniak pojawiał się na tej samej stronie co spis treści i był pisany przez redaktora naczelnego. Skoro Emilus i tak nic nie pisze, to mógłby napisać raz na miesiąc kilka zdań do wygłodniałych czytelników. (...) Po następne: Nowy Reset CD jest super i nawet nie próbujcie wracać do jego dawnego wyglądu, niektóre materiały są na tyle coolerskie, że powinniście zamieszczać je w papierowym wydaniu.

Quentin

A właśnie że przyjechałem, tylko że trochę później. Cobyś nie czuł się poszkodowany, to specjalnie dla ciebie zamieszczam swój autograf.

Co do wstępniaka, to po prostu stwierdziliśmy, że szkoda strony na puste gadki. To, co chcemy wam powiedzieć, zamieszczamy właśnie w intrze do recenzji oraz w odpowiedziach na listy. Zresztą od tego numeru nie możesz już powiedzieć, że rednacz nie pisze nic do swoich czytelników.

Na koniec cedek. Wiemy z licznych sygnałów, że niektóre artykuty zamieszczane na nim szczególnie przypadły wam do gustu i z chęcią ujrzelibyście je w formie papierowej. Jesteśmy jednak magazynem gier komputerowych i nie możemy poświęcić zbyt dużej części na odloty. A ponieważ dział ten cieszy się dużą popularnością, stworzyliśmy identyczną formułę cedeka i tam także wrzucamy sporo odlotowego materiatu. Niestety, z góry jest on przeznaczony na płytę i jest mocno wątpliwe (choć niewykluczone), by kiedyś zagościł na papierze.

Khm khm, chyba się pomyliliście. W „Na horyzoncie" w Total Annihilation Core Contingency napisaliście, że jest to oficjalny dodatek „Całkowitej Zagłady" (Starcraft).

HE HE HE fajnie się wam pokręciło, a śmiechu ile było

Jacek Domański

Otóż pragnę ciebie i wszystkich myślących podobnie wyprowadzić z błędu. Absolutnie nic nam się nie pokręciło, tylko źle zrozumiałeś tekst. Zdanie brzmi: „Zobaczymy już niebawem w oficjalnym dodatku do Całkowitej Zagłady (Starcrafta)". Słowo „starcrafta" odnosi się nie do „oficjalnym dodatku do" lecz do „całkowitej zagłady". Jak wynika z całego artykułu, RooS uważa Totala za lepszą grę w trybie multiplayer od Starcrafta i sądzi, że pojawienie się Core Contingency zapoczątkuje zmierzch produktu Blizzarda — będzie to właśnie całkowita zagłada Starcrafta. Teraz jasne?

Jestem młodym programistą i chciałem was prosić o zamieszczenie mojej gry jaką ostatnio napisałem na waszym CD.

Paweł Szczepański

Okazało się, że wielu z was kleci coś w domowym zaciszu i chętnie przedstawiłoby efekty swej pracy szerszemu gronu. Wszelkie prośby o zamieszczenie waszej twórczości (gier, programów, stron www) na naszym cedeku proszę kierować bezpośrednio na adres osoby zajmującej się naszą płytką czyli kayteck@reset.com.pl

Greetingz Gr8est Reset!

Piszę aby powiększyć swą wiedzę o odpowiedź, którą mi zapewne udzielicie na pewne pytanie. Dręczy mnie myśl... Czy odpowiedzi na pytania konkursowe (względnie rozwiązania konkursów) można do Was wysyłać pocztą elektroniczną? Czy będą one uwzględniane podczas losowania nagród?

Oprócz tych kilku pytań związanych z szarą codziennością rozświetlaną przez blask monitora... mam jeszcze jedno. Jeszcze nikt nie dał mi na to satysfakcjonującej mnie odpowiedzi... Where Is The Truth? This is the question!

Smiley

Otóż odpowiadam publicznie na to pytanie i proszę więcej nie pytać mnie o to w mailach, bo nie będę odpowiadał każdemu z osobna. Można. Tak, odpowiedzi na wszelkie konkursy można nadsyłać mailem na konto redakcja@reset.com.pl chyba, że w regulaminie konkursu napisano inaczej. Należy przy tym zadbać o prawidłowy temat listu. Samą odpowiedź należy umieścić jako treść listu ew. w formie załącznika w postaci pliku tekstowego *.txt. W pliku takim oprócz odpowiedzi koniecznie trzeba zamieścić swoje dane: imię i nazwisko, adres, telefon, kolor oczu, wzrost, waga, w przypadku dziewczyn wymiary :=). Większe pliki należy pakować przed wysłaniem. Przysłanie pliku w formacie worda lub excela lub jakimkolwiek innym dyskwalifikuje odpowiedź. Proszę też nie domagać się potwierdzenia odbioru maila, nie będziemy tego robić, podobnie jak nie zawiadamiamy autorów kartek, że doszły do nas. Powyższa uchwała wchodzi w życie z dniem 1 lipca. A wracając do drugiego pytania postawionego w tym liście, to odpowiedź jest banalnie prosta i znana od wieków. Prawda leży pośrodku.

Jak słusznie zauważyliście, w tym miesiącu nie przyznaliśmy nagrody za list miesiąca. Po prostu wszystkie listy miały bardzo wyrównany poziom. W związku z tym wśród wszystkich autorów listów postanowiliśmy wyłonić zwycięzcę drogą losowania. Zwycięzcą w lipcu zostaje... sięgam do szuflady z listami, grzebię, grzebię... o jest! coś mi się do palców przykleiło... wyciągam... nie to kanapka z dżemem... kto nam wysyła takie rzeczy, jak nie chcecie drugiego śniadania, to powiedzcie mamie a nie w paczkę i do Resetu w myśl idei weź nieboże, co mi wliźć nie może! No więc zwycięzcą zostaje... a co mi tam, wezmę pierwsze z brzegu... Maciej Be.. (???) co tu jest napisane??? No więc Maciej B. nie zostanie zwycięzcą, bo nie umie się czytelnie podpisać a i o adresie zapomniał. Nagroda wędruje w związku z tym do Łukasza Nawrockiego z Kielc. Gratuluję!

Drogi Hammerze. Mam poważny problem. Otóż za tydzień, 5 czerwca, wyjeżdżam z klasą na biwak za miasto. No wiesz namioty, ognisko, ryby itp. Jednym słowem mnie to nie bawi. Ja jako zagorzały maniak gier komputerowych, nie jestem w stanie przetrwać te parę dni bez mego PeCeta. Doradź mi, jak mam przeżyć?

Błagam wydrukujcie to, bo się rozpłaczę.

Keeper (Greg)

He he, zaczyna się jak list do rubryki porad w kobiecym piśmie. Jeszcze kilka takich i założę kącik: „Porady Hammera". Ale przechodząc do rzeczy. Rozumiem w pełni twe nieszczęście, co tydzień jestem zmuszany do wyjazdów na działkę. Brrr, okropność, można się zatruć tlenem, a poza tym komórki mózgowe nie pobudzane przez promieniowanie monitora jakoś tak kiepsko pracują. Jedynym sposobem jest zakup notebooka, co prawda taka zabawka pół co do najtańszych nie należy, ale na zdrowiu (psychicznym) nie można oszczędzać! Jeśli nie masz tyle kasy, kup gameboya, co prawda to tylko namiastka komputera, ale pozwoli ci przetrwać „trudne dni". A poza tym pamiętaj — chłopaki nie płaczą.

Kącik tym razem pozdrowień

Pozdrawiamy kochanych rodziców Darka Bigelmajera, wujka Piotrka, ciocię Martę oraz cioteczne rodzeństwo Justynę i Damiana. Pozdrawiamy kumpla Chucka z Los Angeles (lub coś w tym stylu — mail był trochę zamotany) mam nadzieję, że się ucieszy.

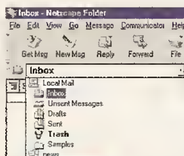
Życzymy uczniom klasy 8c ze szkoły nr 87 w Krakowie pomyślnego zdania egzaminów do szkoły średniej. Pozdrawiamy Dudka, Big Mana i Crasha z Lublina, Tedexa z Legnicy, RyCzego z Drogomyśli, Piotra Strzeleckiego z Zabrza, Tomasza Grzeczkowskiego, Łukasza Przybyłka z Przasnysza (oraz A.M i A. W.), Michała Gadzińskiego, Agatę Jastrzębską, Lightning, Goryla, Yasia, Łukasza Cz., Iwony S. z Pyrzyc i Magdy K. Z Baniewic, Johny'ego B. i Prosiaczka, Konrada Burkiewicza z Żyrardowa, Szymona Karolewskiego z Bydgoszczy, Szymona Wyrwiaka z Chrzanowa oraz Zbigniewa Bońka, Grzegorza Lato i Andrzeja Szarmacha.

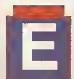
Ostatnie zdanie skierowane jest specjalnie do Grzegorza Wcześnego ze Stalowej Woli: możesz uważać zakład za wygrany.

Sztuka pisania listów ma z pozoru niewiele wspólnego ze współczesnymi środkami komunikacji. Po co męczyć się nad kleceniem zgrabnych zdań, skoro w ciągu kilku sekund można wystukać numer telefonu? A jednak, u progu XXI wieku każdy porządny Internauta powinien posiąść umiejętność pisania. Przynajmniej — techniczną.

Jak pisać, żeby nam odpisywali

Franki

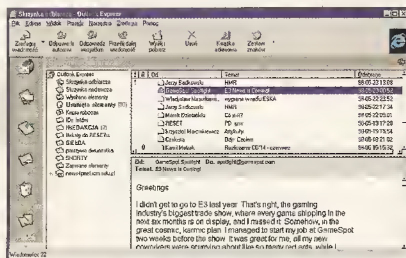




E–mail, będąc najczęściej wykorzystywaną usługą internetową, jest zarazem zmorą dla wielu milionów obywateli sieciowej społeczności. Jeżeli posiadamy komputer i modem, założenie skrzynki pocztowej nie stanowi już żadnego problemu. Aby otrzymać darmowe konto, wystarczy wypełnienie małego formularza. Skoro mamy już konto, spróbujmy z niego skorzystać. Napiszmy list.

Zacznijmy od bardzo ważnej rzeczy — czytelności wiadomości. Ostrożnie obchodźcie się z polskimi znaczkami! Jeśli myślicie, że wszyscy używają Okienek, to jesteście w błędzie. Do tego dochodzą jeszcze różne standardy kodowania polskich liter, więc bardzo prawdopodobnym jest, że na monitorze waszego korespondenta „ą", „ę" i cała reszta tego tałatajstwa będą wyglądać jak powykręcane krzaczki. Wniosek? Piszcie rodzime znaki diakrytyczne tylko w standardzie kodowania, którego używa wasz znajomy (najlepiej ISO-8859-2) lub nie piszcie ich wcale!

Następną sprawą natury technicznej powinno być wyłączenie wysyłania listów w formacie HTML. HTML urozmaica co prawda monotonię zwykłych przesyłek, ale zwiększa objętość — a z tym się walczy. Bardzo łatwo otrzymać również etykietkę „lamer" za pisanie treści maila w Wordzie i doklejanie takiego pliku do pustego listu. Bardzo krótka wiadomość napisana w Wordzie 7.0 zajmuje aż 17kB, podczas gdy wysłana „normalnie" — tylko 350 bajtów! Odpowiadanie na taki list wiąże się z dodatkowym wysiłkiem i zabiera więcej czasu, toteż niejeden nadawca po prostu nie otrzyma odpowiedzi na swój word–mail.



Miłym zwyczajem jest pisanie tematu listu. Oczywiście nie jest to jakiś bardzo ważny element, ale ludzie lubią wiedzieć, o czym traktuje otrzymana przesyłka. Tematy powinny składać się z 2-4 słów.

Na początku wypadałoby się przywitać. Krótkie „hi" lub „czesc" absolutnie wystarcza. Jeśli jednak najdzie was ochota na dłuższe, bardziej wykwintne powitania, to nie krępujcie się dać upust swojemu talentowi. Oczywiście, gdy piszecie do kogoś pierwszy raz, zachowajcie ostrożność. Wyskoczenie ni z tego, ni z owego do 20 lat starszego gościa z „hej, siemanko, niezłe wdzianko" lub „yo man" nie jest zbyt błyskotliwym zagraniem.

Treść właściwa maila to po prostu zwykły list. Cóż można jeszcze dodać? Chyba to, że błędy ortograficzne albo stylistyczne, na pewno nie ułatwią komunikacji, a co za tym idzie również nawiązania i utrzymania znajomości. Starajmy się więc wychwycić co większe „kwiatuszki" przed wysłaniem listu.

Czynnością wymagającą większych umiejętności jest eleganckie odpisywanie (reply). Jak się okazuje, część ludzi nie zdaje sobie sprawy, że wysłane przez nich odpowiedzi czyta się trudno, przeskakując od czasu do czasu przez gąszcz niepotrzebnego bałaganu. Niektóre programy pocztowe, po naciśnięciu ikony „reply", na samym początku edytowanego listu dołączają zupełnie zbędne, wprowadzające chaos informacje (adres nadawcy i adresata, w jakim dniu nadano mail, o której godzinie, itp.). Bez wahania kasujcie te bzdury!

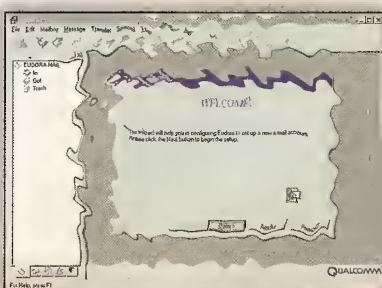
Kiedy przystępujemy do odpowiadania na wiadomości, pamiętajmy że cytowane fragmenty wypowiedzi powinny ograniczać się do niezbędnego minimum i służyć jedynie do przypomnienia danego tematu. W ten sposób wasi korespondenci w mig zrozumieją, o czym piszecie. Oszczędność w cytowaniu ograniczy także ilość danych przepływających przez przeciążone kable. Poza tym naprawdę nieprzyjemnie czyta się kobylaste, napchane zbędnym stuffem listy.

Cytowanie całej wiadomości i odpowiadanie na nią (zbyt krótkim) „jestem za", „też tak sądzę" itp. będzie gwoździem do trumny waszych znajomości. Tego nikt nie lubi.

Irytującym błędem jest również przyklejanie do listu różnych zdjęć lub obrazków. Nawet ładne, raczej nie uszczęśliwią adresata. Obrazki ogromnie zwiększają objętość maila, a połączenie z siecią jest drogie.

Na koniec małe pozdrowionko i już jesteśmy gotowi do wysyłki. Większość internautów dodaje również tzw. podpis, w którym można znaleźć zazwyczaj adres strony, skrzynki pocztowej, UIN oraz różne śmieszne teksty. Netykieta (zbiór zasad dobrego wychowania) nakazuje, aby podpis nie przekraczał czterech linijek.

To jeśli chodzi o zasady konstrukcji zgrabnych i czytelnych e-maili. Być może wydają się one sztywne, ale zapewniam was, że to tylko pozory. Po zdobyciu wprawy, wszystkie powyższe zalecenia będziecie wykonywać niemalże automatycznie. To po prostu wchodzi w krew.




KASTOR KRIEG
Rezydent
PIATKOWSKI + GRABOWSKI
T. PIATKOWSKI
NOIR
ROBERT H. ADLER
1

JOHNY

ADAM Z RAJU preSENTS:

– Chwilowo jestem zajęty — powiedział Johny, przycinając listki swoim sztucznym gerberom.

– Zadzwonię za dziesięć minut. Jesteś uchwytny? — odpowiedział głos.

– Nigdy nie byłem bardziej uchwytny niż za dziesięć minut. — odparł Johny i odłożył słuchawkę.

* * *

– Johny, czy wiesz jaka drużyna jest najlepsza na świecie? — zapytał głos po dziesięciu minutach.

– Oczywiście, że nie. Real Montreal? — zgadywał Johny, który właśnie walczył z sekatorem zaplątanym we włosy.

– Tak. Real Montreal. Czy wiesz kto tam gra w napadzie? Oczywiście nie wiesz. Edgar Skonina. Czy wyrażam się jasno? — powiedział głos.

– Dość szczegółowo. — odparł Johny. Chciał powiedzieć coś jeszcze, ale nie zdążył. Rozmowa została przerwana.

* * *

Tego popołudnia Johny zaniechał dalszych prac ogrodniczych. Usiadł w fotelu dość niepozornie i tak też myślał. Po jakimś czasie dotarło do niego, że otrzymał bardzo ważne polecenie. Problem polegał na tym, że Johny nie znał szyfru, by właściwie odczytać jego treść.

* * *

Po dwóch tygodniach Johny był bliski załamania. Nawiedzały go różne wizje i demony, a gdy przy śniadaniu pił mleko, miał wrażenie, że to bułka z masłem. Potrzebował kontaktu z drugim człowiekiem, jednak żelazne zasady konspiracji zabraniały mu tego. Natchnienia szukał w zadaniach szaradziarskich. Wygrał nawet Korespondencyjne Mistrzostwa Krzyżówkowiczów w Estonii, ale był zbyt spięty, by cieszyć się z triumfu. Nieprzerwanie szukał szyfru. Na próżno.



AGENTEM



* * *

Johny tracił powoli instynkt samozachowawczy. Włączał telewizor bez użycia pilota i oglądał tylko wieczorne wydanie wiadomości. Zanegował wszystkie serwisy sportowe, choć te mogły mu pomóc w rozwiązaniu zagadki. Oglądanie „Sportowej Środy" traktował jako pójście na łatwiznę. Do czasu.

* * *

Johny nie wytrzymał. W ciągu jednego dnia obejrzał wszystkie magazyny sportowe, bardzo aktywnie skacząc po kanałach. Wieczorem natrafił na finał Ligi Zwycięzców. Zrozumiał, że obejrzenie tego meczu może go uratować.

* * *

Real Montreal grał w swoich tradycyjnych beżowo-różowych strojach. Wśród zawodników nie zabrakło oczywiście superstrzelca Edgara Skonina. Johny oglądał spotkanie czekając na znak, który pozwoliłby mu złamać szyfr. W 91. minucie dogrywki Edgar Skonina został kopnięty w kostkę, po czym upadł i zaniemógł, a jego drużyna przegrała mecz.

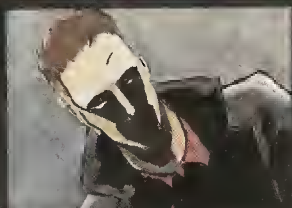
* * *

– Johny, świetnie się spisałeś. Zasłużyłeś na urlop. Gdzie chcesz jechać? Może do Montrealu, cha, cha! — oznajmił głos w słuchawce.

–... — powiedział Johny.

– Nie bądź taki skromny. Załatwiłeś Real jak należy. Należy ci się nagroda.

– Tak, dziękuję. Wystarczy mi nowy sekator — odpowiedział Johny. Po chwili uświadomił sobie, że jest rzeczywiście agentem specjalnym — spełnił misję chcąc nie chcąc i nie wychodząc z domu.







DLATEGO TYM RAZEM PRZY-
BYŁEM ZA PÓŹNO .....

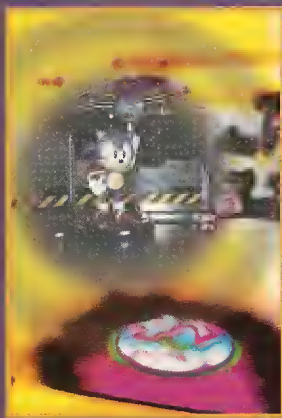
AUTOMATYCZNY RAJ

Po męczącej drodze do Londynu, 24 h autobusikiem;-x, stanąłem na progu wejścia do S-W. Natychmiast zapomniałem o bólu głowy, trzaskającym kręgosłupie itp. drobiazgach. Z wypchanym portfelem, który mnie parzył i uwierał, zrobiłem krok do przodu i znalazłem się w innym świecie.

S-W ma 7 pięterek. Od góry zaczynając: 7-RECEPTION, 6-COMBAT ZONE, 5-RACE TRACK, 4-FLIGHT DECK, 3-THE CARNIVAL, 2-SEGARIDE, 1-SPORTS ARENA. Zabawa zaczyna się od 7 piętra, przy gościu w żółtej koszulce z napisem S-W, pilnującym przejścia przez barierki. Aby oddać się rozpuście, trzeba zapłacić ok. 10 funtów za sam bilet wstępu. Zabawa polega na tym, że ochroniarza można... ominąć.

Pierwszym, co mi się rzuciło w oczy, był automat MORTAL KOMBAT 4. Naprawdę konsolowcy mają się z czego cieszyć, a komputerowcy nad czym płakać — na peceta ta gierka raczej szybko nie wyjdzie. Grafika przebija wszystko co widziałem oprócz... (no właśnie — o tym później, nie ma jak suspense). Postacie dostały po młocie, bumerangu, kiju itp. do rąk własnych. Można podnieść kamlot znajdujący się na arenie i rzucić nim w przeciwnika! Jednak gra moim zdaniem straciła na uroku, ponieważ już nie ma walki wręcz non stop, teraz bój toczy się na odległość (po co te dodatki? gdyby można było je jeszcze wyłączyć) i nie ma tyle krwi co w MK2. A miało być więcej!

Dalej patrzę... to nie samochód, to jest SEGA RALLY 2! Yoo, takiej gry nie da się opisać, to trzeba zobaczyć!!! Mogę stwierdzić, że bez wątpienia jest to najlepsza gra samochodowa na świecie i basta. Mogę, więc stwierdzam. Powiem tylko, że mamy do wyboru zupełnie nowe bryki, np. Toyota Corolla. Pierwszy ze smaczków graficznych, których jest multum, to tak PERFEKCYJNIE odbijające się światło na szybach samochodów, że SZOK człowieka ogarnia, jak można coś takiego zrobić. Dobrze, że miałem coś na serce — bo zawał murowany!



Robię krok i znowu szok, JURASSIC PARK - THE LOSTS WORLD, shooter wszechczasów. Wchodzę do środka, chwytam guna i jazda z tym koksem. Gra jest całkowitym odwzorowaniem ostatniego odcinka filmu, tylko że z nami w roli głównej :D. Jest tak zakręcona, że bez paru partyjek się nie obejdzie. Najpierw kosimy małe dinki:), a potem mamy paru bossów, na których świecą żółte i czerwone kółka — gdy w nie trafimy, to stworom ubywa więcej energii. Pomimo to, jest trudno nawet na poziomie BEGINNER!

W tym miejscu wyjawię, co ma lepszą grafikę od MK4. Otóż... jest to... TAK! — VIRTUA FIGHTER 3 z tak piękną grafiką i płynnymi ruchami postaci, że TEKKEN 3 usuwa się w cień (i wygląda blado).

Na 5 piętrze znajduje się prawdziwy bolid F1, jednak nie dorównuje on automatom z grą DAYTONA USA, których stało 10 w rzędzie, a każdy z dwoma telewizorami: jeden wyświetlał grę, a drugi — zwariowane miny kierowców. Miny można zobaczyć dzięki kamerze ustawionej obok każdego automatu. Zabawa przednia, zarówno dla grających, jak i dla obserwatorów. Widzowie oglądający graczy skręcali się ze śmiechu.

Jeśli jesteś spragniony jazdy na motorze, to wsiądź na Harleya i gnaj ulicami miasta ile fabryka dała. Na pewno poczujesz zimny podmuch wiatru na twarzy. Na 4 piętrze zaś wisi prawdziwy samolot Harrier, a obok stoi wirtualno-kosmiczny Rollercoaster, do którego wchodziły dwie osoby i miały po wyjściu dość przeżyć na ten dzień. Jedną z tych osób byłem ja. Wiem jak to działa. Machina obraca się we wszystkie strony jakie można wymyślić i jeszcze parę, na które nawet Einstein by nie wpadł.

Z ciekawszych rzeczy dodam jeszcze, że na pierwszym piętrze stoi automat z piłką przywiązaną do niego (mogłem stać się na chwilę prawdziwym snajperem piłkarskim). Tu znajdziecie także automaty z deską na pokładzie i skuterem wodnym!



Wszystkie te cudeńka stanowią znakomitą dietę odchudzającą dla portfela. Zabawa nie jest tania: jedna gra kosztuje ok. 1,5 funta, ale naprawdę WARTO. WARTO. I JESZCZE JEDEN I JESZCZE RAZ: WARTO!

P.S. Byłem nad morzem, ale nie na plaży — w Międzyzdrojach już są dostępne automaty MK4 i TEKKEN 3. Nie pozostaje mi nic innego, jak tylko życzyć wam miłej gry na Wybrzeżu. Bo chyba tam się wybierzecie na wakacje?

Mikołaj Havel „Arlio"



Kłamil



Litera X to nie tylko „Archiwum". 30 lat wcześniej w amerykańskim wydawnictwie Marvel urodzili się mutanci zwani X–Men. Dziś są niepodważalnie najpopularniejszymi postaciami komiksowymi w USA. Przez kilka lat mogliśmy nawet śledzić ich przygody po polsku. Oto kroniki ich przygód.

Pojawili się we wrześniu 1963 roku w 1 numerze „X–Men". Właśnie wtedy mistrz mocy mentalnych profesor X (Xavier) zebrał w swej Szkole dla Młodych Talentów pierwszy oryginalny team: Angela (Warrena Worthingtona III — chłopca ze skrzydłami), Beasta (Hanka McCoya — wielki intelekt, zwierzęca zręczność), Cyclopsa (Scotta Summersa — młodego przywódcę, strzelającego promieniami energii z oczu), Icemana (Bobby'ego Dryke'a — najbardziej niefrasobliwego, wytwarzającego lód z... powietrza) i Marvel Girl (Jean Grey — jedyną dziewczynę w grupie, posiadaczkę mocy telekinezy, telepatii, telewizji i audiotele). Ta piątka nastolatków — co ciekawe, do dziś postarzeli się o góra 15 (w komiksach czas płynie zdecydowanie wolniej, taki Superman od 60 lat trzyma się w okolicy trzydziestki) — walczy w tym historycznym numerze po raz pierwszy z jednym ze swych najsłynniejszych wrogów: Magneto. Jeśli ktoś z was miałby przypadkiem oryginalny egzemplarz tego komiksu w niezłym stanie, to według tegorocznych cenników, ma w ręce 5000$. Mówię wam, zamiast inwestować w fundusze powiernicze, pakujcie kasę w komiksy. Za parędziesiąt lat zbierzecie kokosy.

Wracajmy jednak do X–Menów. W latach `60. pojawiło się jeszcze kilka ważnych postaci i wątków: w marcu `64 w 4 numerze Magneto zebrał po raz pierwszy swoje Brotherhood of Evil Mutants (Stowarzyszenie Złych Mutantów). W 28 numerze (styczeń `67) pojawia się Banshee — Sean Cassidy, młody Irlandczyk, wytwarzający niszczące fale głosowe, w 49 (październik '68) Polaris — Lorna Drake, zielonowłosa panienka posiadająca moc kreowania pola magnetycznego, a w 54 (marzec `69) brat Cyclopsa — Alex Summers, który w 58 numerze również okazuje się mutantem, dysponującym dla odmiany falami plazmy (pseudo Havok). Seria jednak traciła na popularności i w roku 1970, gdy większości z nas — mnie też — nie było nawet na świecie, nadszedł kryzys. W styczniu (numer 64) pojawia się jeszcze Sunfire — płonący mutant z Japonii, ale w dwa miesiące później tytuł zostaje zawieszony — po numerze 66, w którym gościnnie pojawił się nasz ulubiony Hulk.

Przez pięć lat, aż do wakacji 1975, mutanci występowali jedynie gościnnie w innych komiksach. Beast przemienił się w prawdziwą futrzaną bestię — wynik nieudanego eksperymentu (marzec `72 — „Amazing Adventures" 11). Magneto — mistrz magnetyzmu został w 16 numerze „Defenders" (październik '74) zmieniony w niemowlę, a w miesiąc później po raz pierwszy pojawia się na łamach „Incredible Hulk" (numer 181 wart 475$) jeden z najsłynniejszych komiksowych superbohaterów: Wolverine–Logan, tajemniczy mutant o adamantowych pazurach i mocy samoleczenia.

Prócz tego, przez ponad dwa lata Amerykanie raczyli się powtórkami — reprinty starych przygód wydawano kontynuując numerację. W ten sposób numery 67-93 nic nowego do serii nie wniosły.

I wreszcie nadeszło pamiętne lato roku 1975. Marvel zdecydował się wskrzesić komiks z mutantami, przekazując go w ręce nowych młodych twórców i dając im praktycznie wolną rękę. Tak powstał „Giant-Size X–Men" 1 (fragmenty w polskim „X–Men" 2/92), w którym Profesor X, by ratować oryginalny team uwięziony podczas jednej z misji formuje nowy oddział X–Men. W jego składzie znaleźli się wspomniani już wcześniej Banshee, Sunfire i Wolverine oraz zupełnie nowi mutanci: Colossus (rosyjski mocarz zmieniający swe ciało w metal), Nightcrawler (niemiecki diabełek, potrafiący przemieszczać się dzięki teleportacji), Storm (białowłosą Murzynkę, władającą siłami przyrody) i Thunderbird (ogromny Indianin).

Gdy więc w miesiąc później, w sierpniu '75 pojawił się w sklepach kolejny w numeracji, 94 odcinek „X–Men" (fragmenty w polskim „X–Men" 3/92), trzeba było zdecydować, co zrobić z tyloma mutantami. Po kłótni, Sunfire i starzy X–men opuszczają zespół. Zostaje tylko Cyclops, by trenować nowych członków grupy.

Ponieważ w komiksach nic nie ginie (zwłaszcza w tych Marvela, o czym się jeszcze przekonacie), członkowie starego teamu dość szybko wypłynęli gdzie indziej, np.: Angel i Iceman założyli nową grupę Champions (październik '75 — „Champions" nr 1).

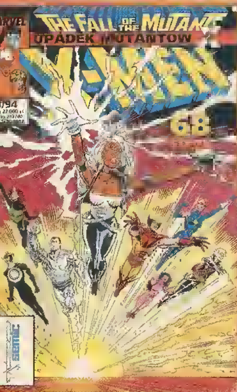
W tym samym miesiącu ginie w akcji Thunderbird („X–Men" nr 95). To jedna z bardzo niewielu komiksowych śmierci, która (jak dotąd) okazała się śmiertelna w skutkach.

W 96 „X–Men" (fragmenty w polskim 3/92) po raz pierwszy do drzwi siedziby mutantów puka dr Moira MacTaggart — nie mutant, ale przyjaciel i naukowiec.

W roku '76 doszło do dwóch jeszcze ważnych wydarzeń. Jeden z członków oryginalnego teamu, Beast, przyłącza się do innej słynnej grupy superbohaterów —

Avengers (wrzesień '76, „Avengers" nr 151). A Jean Grey — Marvel Girl z oryginalnego teamu (która w tzw. międzyczasie powróciła, by być z ukochanym Cyclopsem) podczas kosmicznej misji zostaje zastąpiona istotą Phoenix, pełną niewyobrażalnych kosmicznych mocy (październik '76 — „X-Men nr 101; polski 4/92).

W 104 numerze „X-Men" (kwiecień '77) Magneto wraca do swego normalnego wieku (te skoki wieku u Magnusa okażą się bardzo istotne w przyszłości). W sierpniu '77 w mało popularnej serii „Iron Fist", w numerze 14 debiutuje jeden



z największych wrogów X-Men, a zwłaszcza Wolverine'a, w dodatku kto wie czy nie jego ojciec — Sabretooth. Kolejny ważny mutant — Mystique, potrafiąca przekształcać się w każdą inną postać zla kobieta, zjawia się w kwietniu '78 — „Ms. Marvel" nr 16. Z czasem oczywiście okaże się, że nie jest taka zla i że jest matką Nightcrawlera.

0 numerze (kwiecień '79) poznać możemy kanadyjską supergrupę Alpha Flight, która poczuwa się do Wolverine'a, będącego dawniej ich członkiem.

I tak dotarliśmy do przygód, które w Polsce zostały wydane jako pierwsze. U nas „X-Men" 1/92 to amerykańskie numery 129 i 130. 129 (styczeń '80) — z teamu odchodzi Banshee, a poznajemy Emmę Frost (zła kobieta), Kitty Pride (Shadowcat — sympatyczna nastolatka przenikająca przez ściany) i Hellfire Club (bardzo złe towarzystwo. W 130 (luty '80) po raz pierwszy widzimy Dazzler („świecącą piosenkarkę").



4 miesiące później (niezależnie od kraju: w USA nr 134, u nas 3/92, ale wtedy „X-Men" było dwumiesięcznikiem), Phoenix staje się Dark Phoenix — bardzo złą istotą o praktycznie boskich mocach, których nie krępuje się wykorzystywać do niszczenia światów. Po straszliwej walce, dostępnej także u nas, w 137 numerze (polski 1/93) Phoenix ginie. I wszyscy uważają też Jean Grey za martwą, co, jak przy wielu innych okazjach w marvelowskich komiksach, okaże się lekką przesadą. W kolejnym miesiącu odbył się pogrzeb („X-Men" nr 138 — polski 1/93), a zdruzgotany utratą ukochanej Cyclops odszedł z zespołu. Dla równego rachunku, miesiąc później na łono X-Men oficjalnie powraca Angel. W Annualu z tego roku (1980) do grupy dołącza również Kitty.

Rok 1981 (komiksy z mutantami są już pełnoletnie) to między innymi: pojawienie się Rachel Summers (córki Cyclopsa i Jean Grey, pochodzącej z alternatywnej linii czasu, gdzie mutanci zostali praktycznie zniszczeni, zwanej z czasem Phoenix 2; wiem, że to trochę skomplikowane, ale skupcie się) — numer 141; odejście Angela (ten to miał owsiki) — nr 148; pierwszy występ Rogue (mutantki, przejmującej pamięć i moce innych przez dotknięcie) — „Avengers" Annual 10; przejście Magneto na dobrą stronę po przemyśleniu swych postępków — jubileuszowy numer 150; powrót Cyclopsa (następny z owsikami) — „Uncanny X-Men" Annual 5.

I wreszcie niektórzy zaczęli dyskretnie się usamodzielniać. We wrześniu '82 jako pierwszy Logan-Wolverine pojawił się w swojej nowej, własnej, czteroczęściowej miniserii „Wolverine" rysowanej przez samego Franka Millera. Pomysł chwycił. Jeszcze w tym samym roku w Marvel Graphic Novel nr 4 debiutuje nowa grupa wychowanków Xaviera — New Mutants. Starzy X-Men trochę wyrośli, potrzebny był nowy team złożony z nastolatków. Nowi bohaterowie spodobali się czytelnikom i już w marcu '83 zaczęli występować we własnym miesięczniku „New Mutants".

Tymczasem, w „Uncanny X-Men" też dzieje się wiele: w 168 numerze pojawia się Madeline Pryor — kobieta dziwnie podobna do Jean Grey, którą oczywiście od razu interesuje się Cyclops; w 171 do X-Men przyłącza się Rogue.

W 1983 debiutują jeszcze dwie serie komiksowe powiązane z mutantami: w sierpniu miesięcznik „Alpha Flight", a w grudniu „Magic" — czteroczęściowa miniseria o przygodach Illijany Rasputin — należącej do New Mutants młodszej siostry Colossusa.

I kolejny rok — już 1984. W „Uncanny X-Men" spotykamy nowego mutanta o nadzwyczajnych mocach inżynierskich, Forge'a (taki super Adam Słodowy) — nr 184, zaś Rachel Summers decyduje się dołączyć do teamu — nr 188. Prócz tego, dalszy wysyp miniserii z mutantami: „Kitty Pride and Wolverine" i „Iceman".



Mutanci uniwersum rośli w siłę i w postaci niemal bez przerwy. W 25 numerze „New Mutants" (marzec '85) debiutuje Legion — przybrany syn Xaviera, a jak z czasem się okaże, postać tragiczna; we wrześniu tego roku Longshot (wojownik wytwarzający szczęśliwe trafy) we własnej miniserii. Również Nightcrawler pojawia się we własnym, czteroczęściowym wydawnictwie.

By wreszcie zakończyć rok 1985 i pierwszą część naszej kroniki, należy wspomnieć o grudniowym crossoverze „X-Men/Alpha Flight" i pochodzącym z tegoż miesiąca dwusetnym numerze serii „Uncanny X-Men" (polski „X-Men" 5/93), który wywraca mutanci świat do góry nogami: oto mentor i przywódca mutantów profesor X odlatuje w kosmos wraz ze swą miłością, cesarzową gwiezdnego Imperium Lilandrą, zostawiając X-Men i New Mutants pod opieką Magneto.



Za miesiąc będziemy kontynuować kronikę przygód mutantów. Mam nadzieję, że was zainteresowałem, więc w ramach pracy domowej przypomnijcie sobie komiksy z przygodami X-Men, chociaż te polskie. Bo w drugiej części to już się naprawdę pogubicie.

c.d niewątpliwie n.

ZRÓB TO SAM
TELESKOP HUBBLE'A



„...widok gwiazd zawsze mnie rozmarza w równie pro- [illegible]ob, jak czarne punkty wyobrażające na mapie miasta i wsie. [illegible]aczego, powiadam sobie, świetlne [illegible]unkty na firmamen[illegible] miałyby być dla mnie [illegible]stępne niż cza[illegible]ne punkty na mapie Francji?"

Vincent van Gogh

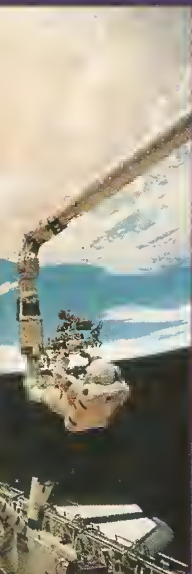
Michał Mazurkiewicz

Mamy wakacje, a wraz z nimi całą masę wolnego czasu. Mamy wolne poranki, kiedy to można w łóżku pospać i poleniuchować sobie troszeczkę dłużej, później wolne popołudnia, kiedy możemy pograć w piłkę lub koszykówkę i w końcu upragnione wieczory, a wieczorami.... No właśnie, co? Niektórzy wybierają się na „imprezy", inni siadają przed telewizorem lub komputerem i nudzą się nieraz okropnie, a jeszcze inni wychodzą na dwór i gapią się godzinami w górę. O czym myślą i co sobie wyobrażają? Czego wypatrują? Oglądają migocące miliony gwiazd, poszukują gwiazdozbiorów lub odbijających światło planet. O ile łatwiej by im było poszukiwać tych rzeczy za pomocą teleskopu, a zwłaszcza — teleskopu Hubble'a. Teleskop można zrobić sobie własnoręcznie, ale...

Chciałbym powiedzieć ci kilka słów o prawdziwym Kosmicznym Teleskopie Hubble'a (HST). Urządzenie to ma swoją własną, kilkudziesięcioletnią historię. Zacznijmy od nazwy.

Teleskop Hubble'a został nazwany na cześć amerykańskiego astronoma Edwina Hubble'a (1889-1953), który dzięki swoim badaniom kosmosu przyczynił się niezmiernie do wzbogacenia wiedzy astronomicznej. Dowiódł, że galaktyki wcale nie są obłokami gazu, ale są skupiskami gwiazd, które oddalają się od nas z prędkościami proporcjonalnymi do odległości.

A skąd się wziął teleskop o imieniu uczonego? Lyman Spitzer jako pierwszy podjął poważną próbę umotywowania budowy teleskopu kosmicznego i przedstawił propozycję budowy tego urządzenia koncernowi Douglasa. W swoich planach Spitzer zawarł wszystkie możliwe dziedziny, w których teleskop kosmiczny mógłby prowadzić badania. Mimo to, dopiero po kilkudziesięciu latach NASA zaczęła poważnie rozważać projekt sporządzenia teleskopu orbitalnego. Pierwszym krokiem było umieszczenie na orbicie okołoziemskiej dwóch małych sond (OAO-II i Copernicus). Dopiero po ich sukcesie zaczęto planować budowę prawdziwego teleskopu kosmicznego. Przygotowania do startu wahadłowca z teleskopem na pokładzie trwały lata, aż w końcu datę tego wielkiego wydarzenia ustalono na rok 1986. Jednakże nic w życiu nie idzie według planu. 28 stycznia 1986 roku przyszła chwila grozy. Prom Challenger eksplodował tuż po starcie. Tragiczny wypadek sprawił, że umieszczenie teleskopu na orbicie przesunięto na 24 kwietnia 1990 roku. Wtedy to właśnie prom kosmiczny Discovery wystartował z wyrzutni Kennedy Space Center, by umieścić w końcu wymarzony teleskop na orbicie ziemskiej.



Budowa teleskopu i jego układ optyczny w zasadzie nie różnią się od tych, które stosowane są w konstrukcjach „naziemnych". Teleskop Hubble'a posiada dwa zwierciadła hiperboliczne: większe — główne i mniejsze — wtórne. Światło padające na teleskop skupia się najpierw w lustrze głównym, następnie przesyłane jest w kierunku zwierciadła wtórnego, skąd odbijane jest z powrotem w kierunku zwierciadła głównego i „przelatując" przez otwór w jego środku pada na przyrządy pomiarowe — detektory. Z początku kosmiczny teleskop wyposażony był w dwie kamery: FOC — kamerę obiektów słabych, przeznaczoną do badania szczegółów małych ciał oraz WF/PC — kamerę szerokokątną, umożliwiającą badanie i fotografowanie większych obszarów nieba. Do tego dochodziły dwa spektografy, których zadaniem było badanie składu chemicznego ciał kosmicznych (w tej chwili zostały już wymienione na inne urządzenia, przeznaczone do podobnych zadań) oraz fotometr, który mierzył zmiany jasności obiektów w przestrzeni. Cała ta masa przyrządów obiega Ziemię na wysokości około 600 km i dzięki tak niewielkiej odległości jest łatwo dostępna dla promów kosmicznych, prowadzących misje serwisowe. Ale nigdy nie ma czegoś za nic. Teleskop będąc na tak niskiej orbicie ociera o zewnętrzne warstwy atmosfery i hamując o nie cały czas obniża tor swego lotu wokół Ziemi. Tak więc, każda ekipa serwisowa HST musi go za każdym razem podnosić na właściwą orbitę, a gdy się zdarzy, że pewnego razu nie zdąży, teleskop może nam spaść do ogródka.

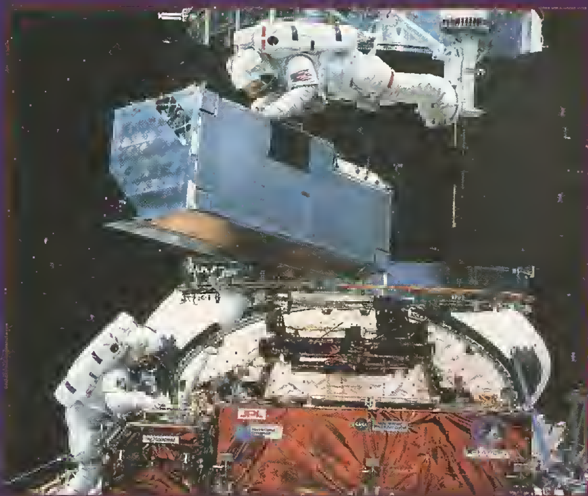
Kiedy teleskop znalazł się na orbicie, powstał następny problem. HST pozostawał w bezpośrednim kontakcie ze swoją stacją jedynie 20 minut na każdej 90-minutowej orbicie. Dlatego też w celu komunikacji zaczęto używać satelitów tworzących sieć TDRSS (Tracking and Data Relay Satellite System), których zadaniem było przesyłanie danych z innych satelitów, a także z teleskopu, wprost do stacji naziemnych.

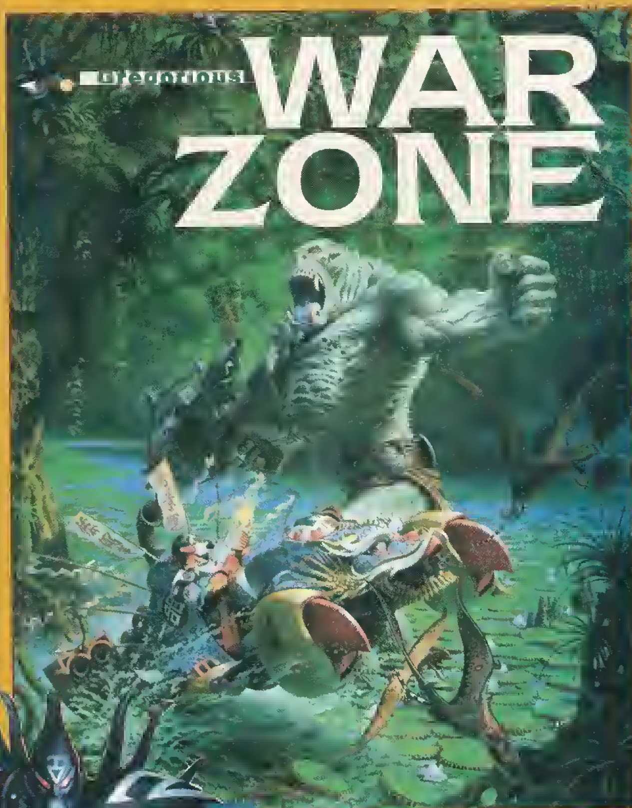
Najważniejszym było jednak, czy teleskop w ogóle działa. 20 maja 1990 roku urządzenia uchwyciły pierwszy obraz (gromady NGC 3532) i przesłały go na Ziemię. Dziennikarze uznali teleskop za ponad półtora miliarda dolarów za wielkie osiągnięcie naukowe. Jednakże uczeni nie byli zadowoleni: przesłany obraz był rozmyty i wskazywał na wadę teleskopu. Okazało się, że zwierciadło główne HST jest zniekształcone i należy je wymienić. W grę wchodziły dwie misje: albo teleskop zostanie przetransportowany z powrotem na Ziemię (koszty tego byłyby niewyobrażalnie duże), albo zostanie naprawiony na orbicie (co się wiązało z najdłuższym jak do tamtej pory spacerem w przestrzeni kosmicznej). Rzecz jasna, kwestia kosztów wzięła górę. Do misji wybrano siedmiu astronautów, byli to: Jeffrey Hoffman, Thomas Akers, Dick Covey, Claude Nicollier, Story Musgrave, Kathryn Thornton i Ken Bowersox. Kosmonauci, aby się dobrze przygotować, ćwiczyli przez około rok. Treningi przeprowadzano w środowisku wodnym, (podobne warunki, co w nieważkości). Astronauci w skafandrach kosmicznych spędzali w basenie większość czasu przeznaczonego na ćwiczenia.

Wreszcie 2 grudnia 1993 roku prom kosmiczny Endeavour wyniósł wymoczoną ekipę serwisową na orbitę. Po jedenastu dniach pracy w kosmosie naprawiono teleskop. Niemalże z dnia na dzień stał się on najdoskonalszą lotnetą świata. Obrazy przesyłane na Ziemię były niemalże idealne. Naukowcy odetchnęli z ulgą i z wielkim zadowoleniem.

Do dziś teleskop Hubble'a jest najlepszym teleskopem świata i za jego pomocą odkrywa się setki nowych galaktyk. Dzięki niemu poznajemy skład oddalonych od nas o miliony lat świetlnych gwiazd, planetoid. Kto wie, co jeszcze kryje rozgwieżdżone niebo nad nami? Więc chociaż sam pewnie nie wybudujesz drugiego teleskopu Hubble'a, możesz obserwować firmament za pomocą zakupionego w sklepie optycznym innego, zwykłego teleskopu. Albo zbudować własny, jeszcze skromniejszy. Twoja mama i tata z pewnością się ucieszą, gdy powiesz im, że wcale nie potrzebujesz promu kosmicznego, pieniędzy na paliwo do niego i opłacenia załogi, a wystarczy ci zwykły teleskop naziemny.

Bibliografia: Stuart Clark „Wszechświat w obiektywie"





Ziemia w XXIII w. była planetą doszczętnie spustoszoną przez przemysł i rabunkową gospodarkę zasobami naturalnymi. Zarządy wielkich korporacji, władające Ziemią, wyselekcjonowały najlepszych pracowników i wraz z nimi opuściły wykorzystany glob. Pozostały tylko płacz i zgrzytanie piasku w zębach.

Każda z korporacji zasiedliła inną słoneczną planetę. Chociaż każda firma była inna, jedno je łączyło — silny nacisk położony na rozwój technologii, tak dalece zaawansowanej, że ludzie bardziej zawierzyli maszynom niż sobie samym. I stało się: pewnego pochmurnego dnia maszyny zbuntowały się. Gospodarka całego Układu Słonecznego poszła w drobiazgi. Dopiero później skojarzono tę katastrofę z pewnym niepozornym, acz brzemiennym w skutkach wydarzeniem. Otóż kilkuosobowa ekspedycja naukowa dotarła do Plutona. Ostatnią wiadomością, jaka dotarła do uszu ludzkich, była informacja o odnalezieniu płyty, wykonanej z nieznanego metalu. Potem słuch o naukowcach zaginął.

Krach gospodarczy spowodował wybuch konfliktu zbrojnego: korporacje wystąpiły przeciwko sobie, oskarżając się nawzajem o spowodowanie katastrofy. Wyniszczające wojny trwają po dziś dzień.

Równocześnie objawił się sprawca tych nieszczęść: Mroczna Harmonia. Ta czysta energia zła, przenikająca cały wszechświat, została uwolniona przez żądnych wiedzy naukowców, którzy nieświadomie złamali Pieczęć Odepchnięcia. A była to jedyna ochrona ludzkości przeciw Legionowi Ciemności.

Mroczna Harmonia działa przez swoich Apostołów — demoniczne, potężne istoty, które żyją dla niej i dzięki niej. One właśnie zakładają Cytadele, czyli doskonale bronione twierdze. Z tych twierdz, których kilka znajduje się na każdej planecie, przeprowadzają mordercze ataki na skłócone ludzkie wojska i zdeprawowane miasta. Zabici w bitwach żołnierze korporacji ożywają, zasilając szeregi Harmonii. Tajemnicze moce Apostołów i ich bezpośrednich podwładnych — Nefarytów pozwalają na szerzenie szaleństwa i chorób. Przerażająca nekrotechnika pozwala im tworzyć niesamowite jednostki i bronie. Trudno o lepszego przeciwnika...

Megakorporacje nie pozostają dłużne Mrocznej Harmonii, ale wzajemne animozje nie pozwalają im na dłuższe niż kilka bitew alianse. Każda z nich jednak stanowi potęgę militarną.

CAPITOL to organizacja demokratyczna, wzorowana na amerykańskim stylu życia i na amerykańskiej symbolice. Kwatera: Mars. Najsławniejsze jednostki to Wolni Marines.

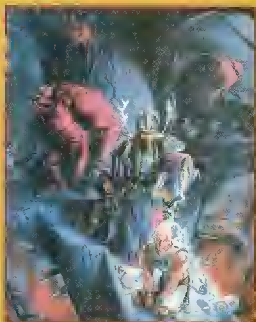
BAUHAUS to korporacja arystokratyczna — rządzą nią cztery wysokie rody. Kwatera: Wenus. Znana z najlepszych pancerzy w Układzie Słonecznym.

MISHIMA to korporacja mająca swe źródła w kulturze i tradycji Japonii. Kwatera: Księżyc. Cecha: nieustępliwość na polu walki.

IMPERIAL to arystokratyczna korporacja, w skład której wchodzą liczne plemiona i klany. Jest najmniejszą korporacją w Układzie, ale jej wojska należą do najlepiej uzbrojonych i wyszkolonych — zwłaszcza nieustraszone Wilki. Brak kwatery głównej.

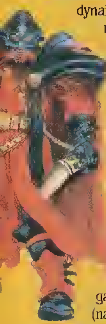
CYBERTRONIC to najmłodsza, lecz najbardziej zaawansowana technologicznie korporacja. Nadrabia braki kadrowe doskonałym sprzętem — ich przerażający cyberżołnierze dziesiątkują linie wroga! Kwatera główna: tajemnica!

KARTEL to niestabilne przymierze wszystkich korporacji, stworzone dla przeciwdziałania infiltracji ludzkich metropolii przez wyznaw-



ców i stwory Legionu Ciemności. Ich najsławniejszymi jednostkami są Żołnierze Zagłady — najlepsi wojownicy pod słońcem.

Najważniejszą jednak ludzką organizacją militarną jest Bractwo. Bractwo to jedyna w zasadzie siła i autorytet moralny, mogący przeciwstawić się niszczącej grozie Legionu Ciemności. Jest to hierarchiczna organizacja, zbudowana na wzór kościelnej z czasów średniowiecza. Na czele stoi Kardynał, pod nim Kuria i cztery Zakony. Kardynał i Bractwo to najbardziej wpływowy tandem we wszechświecie i wielu osobom (zwłaszcza Cybertronicowi) się to nie podoba. Bractwo najskuteczniej tropi wyznawców mrocznych Bogów.



WARZONE jest grą bitewną stołową (nie planszową!). Gry tego typu wymagają, aby każdy z graczy (najczęściej dwóch) posiadał swoją armię (komplet pomalowanych figurek), kostki, parę kartek papieru i oczywiście miejsce do grania. Aby jednak uzbierać armię, trzeba zazwyczaj wydać kilka milionów starych złotych — właśnie na figurki, pędzelki, farby...

Warzone nie jest jednak taką zwykłą grą bitewną. W odróżnieniu od swoich pierwowzorów (a czerpie z nich pełnymi garściami) jest po pierwsze grą szybką, zaś po drugie: stosunkowo tanią.

Bitwę można rozegrać już w godzinę (tzw. lunch battle). WARZONE jest wyjątkiem na rynku gier bitewnych. Reguły są proste, jasne i przejrzyste; każde przystosowane do życia w okrutnym świecie dziecko powinno je zrozumieć.

Armia składa się z kilkuosobowych Drużyn i ich dowódców oraz Modeli (figurek) Pojedynczych: bohaterów, pojazdów, wielkich potworów itd. Każda jednostka ma swoją charakterystykę, opisującą możliwie dokładnie różnice między poszczególnymi żołnierzami. Cechy jednostki to: Walka Wręcz (jak dobrze macha np. mieczem), Broń Strzelecka (jak celnie strzela), Moc (czyli poziom magii), Dowodzenie (cecha wielofunkcyjna, przydaje się zwłaszcza przy losowaniu kolejności działań), Akcje (ile razy piesek ugryzie na rundę), Żywotność (ile ran może jednostka dostać), Siła (ważne przy walce wręcz i strzelaniu z ciężkiej broni; ludzie mają zazwyczaj 0!), Ruch (ile cali na stole figurka może się poruszyć), Pancerz (ochrona przed atakami, najważniejszy chyba współczynnik!) i Koszt (ile warta jest dana figurka; ważne przy limitach armii — np. gramy do 500 punktów, a zwykły żołnierz kosztuje około 5).

Każda figurka-żołnierz posiada jakąś broń, a niektóre — nawet dwie. Każda broń też ma swoją charakterystykę i w WARZONE jest ona opisana przez: Zasięg Bliski (do takiej odległości w calach broń razi zazwyczaj), Zasięg Maksymalny (dalej pocisk leci już tylko niesiony wiatrem), Modyfikator Zasięgu (ograniczenia za strzelanie poza ZB), Obrażenia (czyli to co najfajniejsze), Koszt (jak z żołnierzem).

Rozgrywka dzieli się na tury. Nic nowego w dziedzinie gier bitewnych? No to uwaga — w WARZONE poruszasz swoimi ludźmi na przemian z przeciwnikiem! Wygląda to tak — ty jednostkę, on jednostkę, ty mu z działka, on ciebie toporem... Tura standardowo dzieli się na:

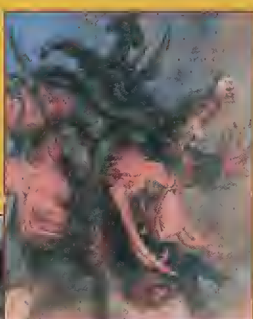
– losowanie inicjatywy (kto pierwszy wykonuje ruch)
– poruszanie Drużyn (raz ty, raz przeciwnik)
– ewentualne zbieranie rozproszonych i spanikowanych Drużyn.

Każda jednostka ma kilka akcji w każdej turze, a może:

- poruszyć się o określoną ilość cali (maksymalną odległość wyznacza współczynnik Ruch, modyfikowany przez warunki terenowe)
- strzelać do wroga, którego widzi i który jest w zasięgu broni
- walczyć z wrogiem wręcz (nawet bez odpowiedniej broni)
- wykonać akcję Ukrycie — do Ukrytego nie można strzelać!)
- Wypatrywać Ukrytych jednostek wroga
- użyć magii (potrzebna Moc)
- wydawać rozkazy
- czekać (żołnierz czekający może np. zaatakować wroga, gdy ten podejdzie bliżej).

Przykładowo: żołnierz Bauhausu ma 3 akcje. Może zatem: wyjść zza węgła, strzelić i się schować. Albo: strzelić, poruszyć się i znowu strzelić. Możliwości jest mnóstwo, a każda akcja na polu bitwy ma duże znaczenie dla jej przebiegu.

WARZONE jest dość tania w porównaniu z innymi grami bitewnymi. Pierwszym i największym wydatkiem jest zawsze „podstawka", pudełko zawierające instrukcję, figurki i różne gadżety. W WARZONE zaś osobno kupujesz instrukcję i figurki. W efekcie w porównaniu do innych gier bitewnych dostępnych na naszym rynku WARZONE jest o ponad połowę tańsza! Niewielka





armia do Warhammera 40K kosztuje około 500 zł — jest to minimalny koszt pierwszej rozgrywki. W WARZONE — mniej niż 250 zł. Tańsze są podręczniki, lecz już figurki kosztują mniej więcej tyle samo. Gra ta wymaga jednak mniejszej ilości figurek — jej esencją są potyczki, a nie wielkie bitwy.

Gra jest więc szybka, gdyż w WARZONE gra się kilkoma małymi oddziałami. Gra jest ciekawa, gdyż każda z figurek ma duże możliwości wpłynięcia na walkę dzięki swoim Akcjom. Wiele zależy od pojedynczego żołnierza, od sprytnego wykorzystania jego możliwości.

Czy warto zagrać? Warto, jeżeli chcesz być dobrym strategiem, lubisz myśleć i umiesz pomalować malutką figurkę...

Latem 1993 widzowie na całym świecie wstrzymywali oddech śledząc na ekranach kin emocjonujący pojedynek pomiędzy nieustępliwym szeryfem, a niesłusznie oskarżonym o zabicie swojej żony lekarzem, który wymykając się policyjnej pogoni usiłuje znaleźć prawdziwego mordercę.



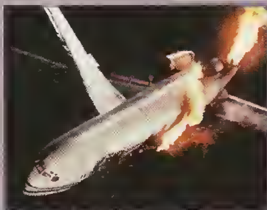
U.S. MARSHALS
WYDZIAŁ POŚCIGOWY

„Ścigany" z Harrisonem Fordem i Tommy Lee Jonesem powstał na podstawie serialu z lat '60. pod tym samym tytułem. Film okazał się wielkim przebojem. Po 5 latach doczekaliśmy się kontynuacji, ale teraz będziemy mieć do czynienia z zupełnie innym ściganym...

Tommy Lee Jones znów wciela się w postać szeryfa Sama Gerarda. Tym razem jego przeciwnikiem jest doskonale wyszkolony specjalista od mokrej roboty na usługach rządu (w tej roli Wesley Snipes). A wszystko zaczyna się od tego, że podczas rutynowego śledztwa w sprawie wypadku samochodowego, chicagowska policja sprawdza odciski palców rannego kierowcy. Identyfikacja: poszukiwany w związku z morderstwami popełnionymi w Nowym Yorku! Podejrzany Mark Roberts trafia na pokład samolotu (słynny transport więźniów — Con Air), którym ma być przewieziony do NY. W trakcie lotu ktoś próbuje zamordować Robertsa, w wyniku powstałego zamieszania dochodzi do katastrofy — samolot roztrzaskuje się na bagnach. Oczywiście, Robertsowi udaje się uciec. Gerard rozpoczyna śledztwo Wkrótce wychodzi na jaw prawdziwa tożsamość Robertsa, który jest byłym członkiem Sił Specjalnych i CIA. Nie nazywa się Roberts tylko Sheridan i jest poszukiwany za morderstwo dwóch agentów Secret Service:), którzy mieli zlikwidować chińskiego szpiega działającego w rządowych kręgach USA. Nowy ścigany znajduje się więc w bardzo skomplikowanej sytuacji: pomiędzy konspiracją skorumpowanych sił specjalnych, w którą zaangażowani są także przedstawiciele Chin i ONZ oraz bezwzględnym, doskonałym w swym fachu szeryfem. Kto wygra tę morderczą grę?



Tyle fabuły. Film odnosi się do części pierwszej, ale jest zupełnie nową historią. „U. S. Marshals" podobnie jak „Ścigany" trzyma w napięciu i opowiada o skomplikowanej, wielowątkowej intrydze. Oprawa wizualna jest jeszcze bardziej imponująca niż w pierwowzorze (pamiętacie scenę ucieczki doktora z więziennego autobusu, który za chwilę miał być zmiażdżony przez rozpędzony pociąg? Albo brawurowy skok z kilkudziesięciometrowej tamy?). Jedną z kluczowych scen jest katastrofa samolotu przewożącego więźniów. Oczywiście można było z łatwością stworzyć ją na ekranie komputera, ale producenci zdecydowali się na użycie tradycyjnych metod. W tym celu wybudowano nieco mniejszą replikę samolotu, którą rozpędzono do szybkości 37 km. na godzinę, a następnie podpalono. Bardzo realistyczne wrażenie robią też ujęcia, podczas których filmowano stopniowe tonięcie samolotu w wodzie. W scenie tej zanurzono w rzece Ohio jedno ze skrzydeł maszyny, wspierane metalową konstrukcją, która mogła w dowolnej chwili zatapiać i wynurzać samolot. W ogóle większość czasu przyszło ekipie i aktorom spędzać w bagnistych i podmokłych terenach. Podobno w aktorskich kontraktach znajdował się punkt oznajmiający, że przy okazji kręcenia tego filmu będzie mieć miejsce „częste obcowanie z przerażającymi robakami":). Nie zabrakło jednak akcji na ulicach wielkich amerykańskich metropolii jak Chicago (w tej roli miasto Nowy York). W mieście rozgrywa się scena uważana przez twórców za jedną z bardziej widowiskowych i skomplikowanych jeżeli chodzi o kaskaderkę. Chodzi tu o pościg Gerarda za Sheridanem rozgrywający się na dachu szpitala. Jedyną możliwością ucieczki dla więźnia jest skok z 12--piętrowego budynku na platformę, po której przejeżdżają pociągi. W dodatku Sheridan musi jeszcze zdążyć dostać się do pociągu zanim ten odjedzie. Weteran sztuki kaskaderskiej Clay Fontenot, który dublował w tej scenie Snipesa, wykonał swoje zadanie przy wykorzystaniu liny, którą przymocowano do aparatury do mycia okien, umieszczonej na dachu. Kiedy kaskader spadał z wysokości ponad 21 metrów, nie było pod nim żadnej siatki zabezpieczającej ani poduszki powietrznej. Jedynym zabezpieczeniem była druga lina, która miała powstrzymać upadek, gdyby zerwała się pierwsza. Uff — udało się...



Film obfituje w sceny akcji, wszystko też wskazuje na to, że fabuła i ostateczne rozwiązanie intrygi także będą na poziomie pozwalającym nie nudzić się nawet przez chwilę. Myślę, że jest to dobry kawałek kina akcji, w sam raz na wakacje.

COCA COLA

Butelka, która pomieściłaby całą dotychczas wyprodukowaną Coca-Colę, miałaby ponad trzy kilometry wysokości i prawie jeden kilometr średnicy. Proporcjonalnie do butelki, człowiek o odpowiednim wzroście byłby gigantem — miałby 27 km wzrostu i ważyłby 320 milionów ton.



Co prawda powyższe doświadczenie jest niemożliwe do zrealizowania, ale Amerykanie uwielbiają wymyślać podobne zestawienia i bić rekordy w różnych dziwnych dziedzinach. W dodatku chodzi tutaj o symbol narodowy, jakim stał się ten gazowany napój.

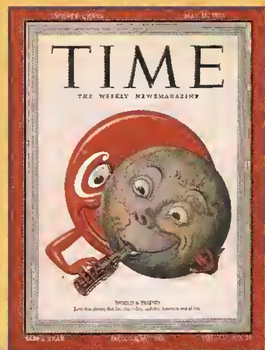
Historia Coca-Coli miała swój początek ponad sto lat temu, 8 maja 1886 roku w Atlancie, kiedy miejscowy aptekarz dr John Slyth Pemberton zmieszał aromatyczny, zabarwiony karmelem syrop w mosiężnym trójnożnym kociołku, na własnym podwórku. Zaniósł dzbanek napoju powstałego według tej receptury do mieszczącej się na tej samej ulicy największej apteki w Atlancie, gdzie zaczęto ją sprzedawać z saturatora po 5 centów za szklankę. Pierwszą Coca-Colę serwowano w aptece, gdyż wynalazca tego napoju wymyślił go jako lekarstwo, specyfik mający poprawić samopoczucie pacjentów. Podobno tak naprawdę pierwsza Coca-Cola miała barwę jadowitej zieleni, szybko jednak zastąpiono ją brązem karmelu, który też poprawił smak napoju. Dopiero jednak gdy zmieszano koncentrat z wodą gazowaną (Pemberton używał zwykłej), rozpoczęła się historia napojów orzeźwiających.

Wspólnik i księgowy dr Pembertona, Robinson uznał, że dwie litery „C" będą dobrze wyglądały w reklamie, wymyślił więc nazwę pasującą do tej teorii i własnoręcznie wykaligrafował charakterystyczny napis. Dr Pemberton, będąc osobą słabego zdrowia i potrzebując środków do życia, stopniowo wyprzedawał swoje udziały, a po jego śmierci w 1888 roku wszystkie prawa do produktu zakupił Asa G. Candler, także aptekarz i przedsiębiorca z Atlanty. Jak już nie raz w historii bywało, zyski z oryginalnego pomysłu przypadły nie twórcy, lecz ludziom, którzy potrafili ten pomysł wykorzystać.

Candler znał się na handlu i jak na prawdziwego Amerykanina przystało wierzył w siłę reklamy i jej nieograniczony wpływ na klientów. Założył więc w 1892 roku spółkę o nazwie „The Coca-Cola Company" i przeznaczył 11.401 USD na promocję nowego produktu. Ludzie w całej Ameryce mogli poznać smak Coca-Coli dzięki tysiącom kuponów na darmowe próbki. Napój zaczął pojawiać się wszędzie: na kalendarzach, plakatach, reklamach malowanych na ścianach, tacach, pojemnikach, żyrandolach, zegarach i wielu przedmiotach codziennego użytku. Strategia udostępnienia Coca-Coli każdemu i wywoływanie u klientów ochoty na ten napój tak często i na tak wiele sposobów, jak to tylko możliwe, jest z powodzeniem stosowana do dziś.

Zupełnie oddzielny rozdział stanowi historia naczynia, w którym serwuje się ten napój. Chodzi mi oczywiście o butelkę o niepowtarzalnym kształcie, równie znaną jak nazwa Coca-Coli. Po raz pierwszy colę zaczęto butelkować w 1894 roku. Szybko jednak powszechne stało się imitowanie zarówno napoju, jak znaku firmowego i opakowania przez inne firmy. Jedną z metod walki z tym procederem miało być zaprojektowanie niepowtarzalnej butelki i objęcie projektu ochroną prawną. Firma ściśle określiła wymagania jakie miało spełniać to naczynie: „...powinna to być butelka, która wyraźnie różniłaby się od innych, trudna do podrobienia dla konkurencji i którą łatwo byłoby rozpoznać po dotyku nawet w ciemnościach, o takim kształcie, że po stłuczeniu nie miałoby się wątpliwości co w niej było..". Temu wyzwaniu sprostała firma Roots Glass Com, która wzorując się na kształcie strąka kakaowca stworzyła pierwszą serię butelek w lecie 1914 roku. Złośliwi nazwali je „hobbleskirt bottle" (w wolnym tłumaczeniu bardzo, bardzo obcisła suknia) od nazwy damskiego stroju, bardzo popularnego w tym czasie i podkreślającego bardzo wymownie co atrakcyjniejsze fragmenty kobiecej sylwetki. Butelkę ochrzczono również mianem „Mae West", od nazwiska aktorki — symbolu seksu tamtych lat. Niestety, okazało się, że ten projekt nie nadaje się do realizacji, gdyż butelki nie pasowały wymiarami do sprzętu napełniającego. Szybko jednak wprowadzono poprawki i w 1916 roku cola zaczęła być rozlewana do nowych opakowań z zielonego szkła.

Niepozorne naczynie stało się symbolem kultury masowej. Wielu artystów wykorzystywało ten motyw w swoich pracach, jak chociażby Andy Warhol, którego praca „210 Butelek Coca-Coli" sprzedana została za 2,1 miliona dolarów! W Atlancie powstało nawet muzeum Coca-Coli, w którym można zapoznać się z historią i przedmiotami związanymi z tym napojem, jak chociażby 4,5-metrowa butelka ozdobiona portretami sławnych ludzi. Także Polska ma swój udział w tworzeniu owych specyficznych dzieł sztuki. Otóż artyści z 59 krajów stworzyli modele butelek o wysokości do 3 metrów, zawierające elementy związane z kulturą i tradycją danego kraju. Tak powstała unikalna kolekcja, do której co roku dołączają kolejne „eksponaty". W październiku zeszłego roku kolekcja powiększyła się o „polską butelkę" projektu Katarzyny Solik-Mach, absolwentki warszawskiej ASP. Autorka ozdobiła jedno z najsłynniejszych opakowań świata wizerunkami... kogutków! — motywu często spotykanego w polskiej sztuce ludowej. Tak. Kogutki to jest to.



Smacznego.

Materiały pochodzą z Coca-Cola Poland Service Ltd. oraz ze



SKATE SHOP

Kroooger

Zajarałeś się kolesiami którzy właśnie śmignęli ci przed nosem jadąc na czadowych rolkach. Też byś tak chciał? Bardzo proszę i służę pomocą — co kupić i za ile, mini poradnik.

REKREACJA

Rekreacja lub jak kto woli fitness, jest to jazda dla czystej przyjemności, utrzymania kondycji lub po prostu do przemieszczania się z miejsca na miejsce (np. z domu do szkoły). Rolki potrzebne do takiej jazdy dostępne są w większości sklepów sportowych, a ich ceny oscylują w granicach 100-500 zł. Jeśli poważnie myślimy o jeździe, odradzam zakup rolek za 100 zł. Rzadko zdarza się, by niska cena łączyła się z wysoką jakością.

Przy wyborze rolki rekreacyjnej należy zwrócić uwagę na jej zapięcie. Odradzam rolki, których mocowanie do nogi to tylko zaciski i spinacze (takie zapięcia łatwo się psują). Do wygodnej jazdy rolka powinna być sznurowana, a więc — sznurowadła i jeden zacisk na wysokości piszczeli, dzięki któremu noga będzie pewnie trzymała się w rolce. Kółka powinny być solidne, przeźroczyste (takie nie brudzą podłoża), odpowiednio miękkie i duże. Większe kółka rozpędzają się wolniej, ale ich prędkość maksymalna jest wiele większa niż kółek małych. Miękkie kółka dają zaś lepszą przyczepność do podłoża.

Oddzielną sprawą są łożyska. Polecam łożyska ABEC od 1 (najsłabsze) do 5 (najlepsze). Do rekreacji wystarczą ABEC 3. Najwyższy numer ABEC'ów stosuje się w rolkach agresywnych (ROCES 5TH ELEMENT — ABEC 5) i do jazdy na rampie.

Polecam większość modeli firmy ROLLSPORT i królujące wśród polskiej młodzieży rolki firmy BAUER, modele FX 3 i FX 5 jak i rolki firmy JET 5. Nie polecałbym rolek firmy ROLLERDERBY — rozpadają się one po krótkim czasie i potem nie nadają się już do niczego.

SPORT

Rolki sportowe to rolki „szybkościowe", hokejowe i terenowe. Rolki do jazdy szybkościowej tzw. „panczeny" są drogie: kosztują 900-2000 zł. Panczeny różnią się od zwyczajnych rolek jednym dodatkowym kółkiem i opływowymi kształtami, normalna rolka ma cztery kółka a panczen — pięć, co pomaga w utrzymaniu równowagi i prędkości. Do rolek sportowych zaliczamy również hokejówki, które są całkowicie sznurowane i mają miękki, wentylowany but. Jak wiadomo, w hokeju stosujemy co chwila zwroty i ostre hamowania, a dzięki miękkiemu butowi nasz noga jest mniej narażona na złamanie. Rolki terenowe to wymysł firmy ROCES. Rolki takie mają trzy kółka, za to dwa razy większe niż normalne. Terenówki, jak nazwa wskazuje, przeznaczone są do jazdy po wszelkiego rodzaju wybojach i nierównościach. Czyżby alternatywa na polskie drogi?

AGRESSIVE

Jazda agresywna dzieli się na dwie odmiany, ale rolki do obu stylów są niemal identyczne. Pierwszy

KONKURS!!!

Jeżeli jesteś przeciętniakiem, nosisz buty w rozmiarze 41, a o rolkach wiesz niewiele więcej niż o zjeżdżaniu tyłkiem po zielonej trawie, napisz do nas! Opisz swoje doznania rolkowe na kartce pocztowej, a my może nagrodzimy twoją kartkę wspaniałym zestawem: rolki, ochraniacze i rękawice! Wszystko w rozmiarze średnim — dla średniaka.

Nagrody ufundowane przez RollSport. Sklepy firmowe: Warszawa, ul. Walców 19, Warszawa, Al. Jana Pawła II 41a, paw.4, Warszawa, ul. Marszałkowska 138.

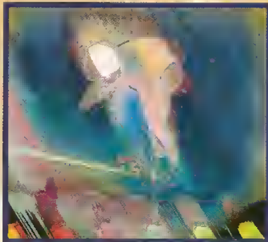
ROLLSPORT

styl to street, mój żywioł (o streecie pisałem nieco w RESET #11(7)/97). Polega on na ślizganiu się po wszelkiego rodzaju poręczach, barierkach i kantach murków. Przykładowe tricki przedstawione są na zdjęciach. Rolki do jazdy agresywnej powinny być wytrzymałe, solidnie skonstruowane no i obowiązkowo ze wzmocnioną płozą. Ceny takich rolek wynoszą 400-900 zł. Polecam model ROLLSPORT AGGRESSIVE za 400 zł, który jest naprawdę zajÖ. Jest to polska rolka na światowym poziomie. Wśród zagranicznych rolek króluje firma ROCES. Najpopularniejsze Rocesy to model STREET za ok. 500 zł dla początkujących „streetowców" (godny polecenia), MAJESTIC 12 jak i nowszy model MAJESTIC 12 LOW CUFF (z nieco niższym butem) za ok. 700 zł i najnowszy model ROCES FIFTH ELEMENT, którego szczęśliwym posiadaczem stałem się wydając 900 zł. Poza tym firma K2 i jej FATTY PRO za, bagatela, ponad 900 zł (bodajże najpopularniejsza rolka agresywna na świecie), który niestety nie ma oficjalnego dystrybutora w Polsce i kiepsko tu z serwisem. Sam chciałem sobie kupić FATTY PRO, ale jak dowiedziałem się, że w Polsce jest zero części zamiennych, to szybciutko zrezygnowałem. Godna polecenia jest również prężna firma OXYGEN i jej modele AR, kosztujące 600-900 zł.

Podsumowując — rolki które naprawdę polecam to, dla początkujących — STREET, dla wymiataczy FIFTH ELEMENT lub nowszy model OXYGEN. Tym, dla których kasa nie gra roli, szczerze polecam K2 FATTY PRO — jako najlepsze rolki do streetu.

Rolka agresywna powinna się charakteryzować małymi twardymi kółkami (łatwiej jest się rozpędzić z krótkich dystansów, kółka podczas ślizgu nie ścierają się tak szybko i nie przeszkadzają w ślizgu jak kółka miękkie i duże). Poza tym między płozą a zewnętrznym brzegiem buta powinna być znaczna (im większa tym lepsza) odległość na SOUL (o czym później), a odległość między drugim a trzecim kółkiem powinna być większa niż między resztą kółek — daje lepszą przyczepność podczas GRIND-u (również później:))

Do jazdy agresywnej oprócz dobrej rolki potrzebujesz jeszcze kilka drobiazgów. Po pierwsze — ochraniacze. Ktoś się pewnie teraz roześmieje, ale nie lekceważ ochraniaczy, często ochronią twoje kończyny przed bolesnym upadkiem na glebę. Po pierwsze ochraniacze na kość piszczelową — mogą być zwykłe piłkarskie jak i specjalne „rolkowe", często połączone z ochraniaczami na kolana. Dostrzeżesz zaletę ochraniaczy na kolana, gdy trafisz na rurkę nie butem, a właśnie piszczelą. Cena oscyluje w granicach 100-200 zł. Po drugie — ochraniacze na nadgarstki. Niby błaha rzecz, ale nadgarstki są najbardziej narażone na obrażenia. No bo w końcu jak odjeżdżają ci nogi spod ciała lub źle wyskoczyłeś i czeka cię gleba, na co wtedy upadasz? Oczywiście na dÖ ale również na ręce. Ochraniacze na nadgarstki to (trochę większe niż zwykłe) rękawiczki ze wzmocnieniami na górnej i dolnej części ręki, co teoretycznie zapobiega złamaniu nadgarstka. Cena za naprawdę wysokiej jakości ochraniacze wynosi 70 zł. Po trzecie — kolana. Często właśnie na tę część nogi będziecie upadali po nieudanym skomplikowanym skoku np. ze schodów. Cena za takie ochraniacze to 200-250 zł i jest to najdroższy element wyposażenia „peryferyjnego". Dochodzą jeszcze ochraniacze na łokcie, ale nie są one konieczne — po kilku upadkach nauczysz się jak nie trzaskać łokciami po asfalcie. Oprócz tego kask — ale jego nikt na streecie nie używa. Przydatny jest tylko na rampie. Gdy nauczysz się upadać tak, aby odnosić jak najmniejsze obrażenia, prawdopodobnie zrezygnujesz z części ochraniaczy lub będziesz je zakładać na „specjalne okazje". Ja np. zakładam ochraniacze na piszczele do grindowania (grind=ślizg), a ochraniacze na kolana do skoków. Na nadgarstkach ochraniacze mam zawsze.





Oprócz ochraniaczy przydatnym osprzętem jest SOUL PLATE. Jest to półka, dzięki której dużo łatwiej jest wykonywać tricki typu SOUL (gdzie but ślizga się wzdłuż rurki). Półka ma kształt kątownika i montuje się ją wzdłuż buta. Teraz większość rolek ma SOUL PLATE montowane firmowo. Mimo to, gdy „firmówki" się już zetrą, półki trzeba wymienić:) Oprócz tego — GRIND PLATE. Nakładka do grindowania, którą montuje się między drugim a trzecim kółkiem, tam gdzie jest miejsce na ślizg płozy. Metalowe GRIND PLATES dobre są na rurkę, a plastikowe na murek. Firmowo do prawie każdej rolki agresywnej montuje się plastikowe GRIND PLATES.

Drugą odmianą jazdy agresywnej jest vert, czyli inaczej rampa. Rampa jest to dosyć duża konstrukcja, przypominająca półkole ze spłaszczonym spodem do nabierania prędkości. Jazda na rampie polega na „jeździe w tę i z powrotem", podczas której, po nabraniu odpowiedniej prędkości, zacznie nas wyrzucać z rampy do góry. W taki sposób po znalezieniu się w powietrzu wykonujemy różnego rodzaju salta i graby (grab to różnorakie łapania rolek). Na rampie można robić również wszystkie te grindy, co na streecie, dzięki lekko wystającej rurce zamocowanej na brzegu rampy. Na rampie obowiązują takie same rolki co do streetu z tą różnicą, że rolki do vertu powinny być wyposażone w miększe kółka, amortyzujące skoki i samą jazdę. Miękkie kółka mają też lepszą przyczepność. Pamiętaj, że nie wjedziesz do SKATE PARKU na rampę bez kompletu ochraniaczy z kaskiem włącznie.

Miejsca, w których sobie można pojeździć, to coraz nowsze SKATE PARKI, w których zarówno rampiarze jak i streetowcy znajdą coś dla siebie. W każdym SKATE PARKU stoi co najmniej jedna rampa i cała masa rurek i grind boxów. Mnie w Warszawie można najczęściej spotkać „pod Witosem" i w SKATE PARKU Jutrzenka. Życzę przyjemnej jazdy.



Zabawki Bonda

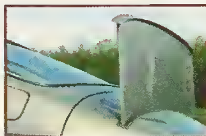
Każdy z aktorów, którzy grali Bonda, stwierdzał w wywiadach, że od dzieciństwa chciał zostać agentem 007. Ja nie chciałem. Dopiero z czasem doszedłem do wniosku, że bycie Bondem ma prawie same zalety.

Po pierwsze, można zaoszczędzić na biurach podróży. To jednak jeszcze nic wielkiego. Po drugie, można poznać ciekawych ludzi. Przecież nie w każdym domu wariatów spotyka się na przykład faceta rozrywającego auto gołymi rękami albo zagryzającego rekina. Ale to też nic wielkiego. Oczywiście, pewną rolę odgrywa numer 00 przed nazwiskiem (licencja na zabijanie). Tę kwestię też można jednak pominąć, bo przecież nie o zabijanie nam chodzi. Bondem warto zostać z dwóch powodów: dla kobiet i dla zabawek. O kobietach (a właściwie dziewczynach) Bonda pisano już wielokrotnie i w różnych pismach. O gadżetach — z pewnością dużo mniej.



Drogie czytelniczki i wy młodzi mężczyźni, nie odróżniający zabawki od kobiety. Do was kieruję poniższe słowa.

Czym się bawić? W zasadzie to nie zależy od nas, tylko od Q. Co to jest Q? To pewien pan, który studiował sobie spokojnie w Royal Academy of Dramatic Arts, aż pewnego dnia stał się... literą.



Smutny koniec? Dla niego to był początek

W tym dniu Desmond Llewlyn stał się Q. Jednym z bardziej znanych Q. Tym najbardziej znanym. Odtwórcy Bonda się zmieniają, on trwa. Podrzuca agentowi 007 różne ciekawe rzeczy już od „Pozdrowień z Moskwy" (1963). Wymyśla jego zabawki. Od długopisów po pojazdy.

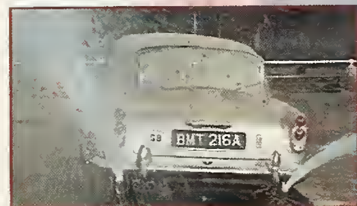
ZABAWKI

Wszystko do czego wsiądziemy, powinniśmy zepsuć. Dawno temu superagent latał z plecakiem rakietowym (1965 „Operacja „Piorun"„), później używał kajako–helikoptera (1967 „Żyje się tylko dwa razy").

W samochodzie oprócz gaśnicy, apteczki i trójkąta powinna znaleźć się jakaś rakietka. Najlepiej kilka. Najnowszym krzykiem mody jest BMW wyposażone na przykład w Stingery. W „Goldeneye" nie było okazji ich użyć, ale w „Jutro nie umiera nigdy" przetestowano cały mechanizm odpalający.

Środki rażenia to nie wszystko. Siłą pojazdu bojowego Bonda jest także wyposażenie dodatkowe, na przykład płozy umocowane po bokach maszyny. Umożliwiają one bezproblemową jazdę (ślizg?) po śniegu. Rakiety i płozy nie wystarczą: każdy twardziel powinien mieć twardy samochód. Koniec problemów z porysowaną karoserią. Takie wzmacnianie samochodów nie jest już tylko wymysłem scenarzystów. W rzeczywistości w Stanach istnieje firma przerabiająca zwykłe furgonetki na małe czołgi. Przynajmniej jeśli chodzi o środki defensywne. Pozostaje drobny problem: jaką markę samochodu wybrać? Kiedyś był to Aston Martin, ale jak ktoś daje nam 30 milionów dolarów, żebyśmy wybrali jego autko, to co nam pozostaje? No cóż, od biedy możemy jeździć najnowszym modelem BMW, niezależnie czy będzie to kabriolet, czy wersja kryta. Za te pieniądze można się zdeklasować...

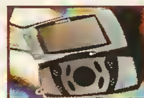
Niestety nie zawsze możemy być w samochodzie w chwili, gdy chcemy jechać. Q usprawnił więc metodę zdalnego kierowania autem. Dostajemy takiego dużego pilota z wyglądu przypominającego komórkę. Sprawa komunikacji międzyludzkiej była już od dawna ważna dla Bonda.



Bond Rogera Moore'a miał prymitywną komórkę przypominającą konserwę. Obecnie królują kształty bardziej „opływowe". W „Goldeneye" zapomnieliśmy, do czego służy telefon komórkowy. Dopiero Val Kilmer w „Świętym" pokazał, że w przerwie między stosunkiem a stosunkiem można używać komórki. Pierce Bond–Brosnan posunął się dalej — uznał, że nawet w trakcie. O ile telefon Świętego istnieje naprawdę, to dla Bonda stworzono trzy prototypowe modele. Powstały one we współpracy Ericssona i Tima Ryana. Tim pracuje w EON — wytwórni zajmującej się Bondami.

Co do tych trzech modeli: jeden był tak zwaną wersją podstawową, drugi umożliwiał kierowanie autem (i tylko ten się otwierał). Właśnie ten drugi posiadał wbudowany paralizator. Trzeci miał skaner. Co potrafiłby taki telefon, gdyby z trzech zrobić jeden? Umiałby pracować jako telefon komórkowy w kilku standardach, z możliwością korzystania z połączeń satelitarnych. Służyłby jako Personal Digital Assistent, umożliwiał nam słuchanie radia, oglądanie telewizji, służyłby do korzystania z Internetu (można go nawet podłączyć do PC).

Oczywiście, aparat ma wbudowany GPS — zawsze wiemy gdzie jesteśmy. Obok malutki skaner, gdybyśmy chcieli się gdzieś włamać albo skanować na przykład zwolnienie lekarskie. Mamy jeszcze paralizator elektryczny, laser i projektor. No i najciekawszy bajer: ten telefon umożliwia zdalne sterowanie samochodem, ale jest kompatybilny chyba tylko z BMW. James nie wykorzystał wszystkich tych opcji, ale my zawsze możemy to nadrobić. Agentom nic już więcej do szczęścia nie potrzeba, ale my zawsze powinniśmy mieć przy sobie jakieś użyteczne drobiazgi. Takie rozrywkowe pierdoły, długopis, zapalniczkę, czy cokolwiek innego, co potrafi widowiskowo wybuchnąć.



007 ma też oczywiście zegarek. Ładną Omegę, nie jakieś tam tandetne Casio, Timex albo Patek Philippe. Ta Omega to trochę udziwniony model Seamaster Multifunction. W rzeczywistości zegarki serii Marine (później Seamaster) powstały już w 1932. W 1939 używali ich brytyjscy żołnierze. Obecnie zegarki tej marki są dość popularne na różnego typu międzynarodowych regatach żeglarskich. Tyle możemy dowiedzieć się z reklam. Jeśli ktoś ma potrzebę posiadania zegarka, który spokojnie tyka na głębokości 300 metrów, to Seamaster jest w sam raz dla niego. Dla mniej zasobnych w gotówkę pozostaje kupno identycznego z wyglądu (tylko trochę mniejszego) Casio. Wracając do Omegi Bonda: Q dodał kilka ciekawych przeróbek — laser, zdalną detonację ładunków wybuchowych, takie tam... Swoją wersję wypuścił też chiński wywiad, ale jest ona niestety objęta tajemnicą. A instrukcja jest pisana po chińsku.



Telefon Ericssona, którego używał Bond, tzw. Concept Phone, być może kiedyś będzie można kupić. Obecnie najmniejszy telefon tej firmy waży 135g i ma długość 10 cm. Tak dla porównania, w 1981 jeden z pierwszych mobilnych telefonów ważył 7 kilo. Oprócz telefonu dla 007 Ericsson opracował inną futurystyczną wizję: telefon — rękawiczka, z maksymalnie uproszczonym menu. Jednak jeżeli ktoś już dziś potrzebuje dość niezwykłego telefonu komórkowego, to zawsze jest Nokia 9000 Comunicator. Telefon, faks, Internet, SMS, osobisty asystent i kalendarz w jednym. Ma on oczywiście i swoje wady. Niewygodna klawiatura, przesyłanie danych z prędkością 9600, waży 397 g (spróbujcie rozmawiać trzymając pełną szklankę wody przy uchu; Comunicator waży tyle co półtorej szklanki). Do najtańszych też niestety nie należy. Zresztą wszyscy zainteresowani kupnem Omegi, że o ciekawym BMW nie wspomnę, też muszą się liczyć z niezłym wydatkiem. Może po prostu taniej wyjdzie zostać Bondem.



JAK JE DOSTAĆ?

Czy są jakieś przeciwwskazania, aby zostać Bondem? Na pewno można trochę ucierpieć na zdrowiu, lecz człowiek to twarda sztuka i dużo wytrzyma. Oto lista rzeczy, bez których spokojnie możemy się obejść:

„(...) woreczek żółciowy, śledziona, migdałki, wyrostek robaczkowy, jedna z dwóch nerek, jedno z dwóch płuc, dwa i pół z pięciu albo sześciu litrów krwi, dwie piąte wątroby, większość żołądka, ponad metr z siedmiu metrów jelit, połowa mózgu." (Ian Fleming „Doktor No").

Nie każdy jednak twardziel z połową mózgu może zostać Bondem. Musi najpierw spełnić kilka warunków. Kandydat na Bonda powinien być facetem. Dla kobiet pociecha: oprócz „typowych kobiet" uległych wobec 007, jest jeszcze druga kategoria. Konkurowały z Bondem na równej stopie dwie panie: Barbara Bach jako major Ania Amasowa (1977 „Szpieg, który mnie kochał") i Michelle Yeoh jako Wai Lin (1997 „Jutro nie umiera nigdy"). I też miały swoje zabawki.

Każdy kandydat oprócz zdolności językowych (mama przecież mówiła, żeby nie wagarować w przedszkolu) powinien mieć pewien talent do posługiwania się zabawkami. Bond dostaje nowy prezent, nie ma nawet czasu bliżej mu się przyjrzeć, a już potrafi nim skutecznie uśmiercać. Na przykład wie, że zielony pstryczek to od rakiet, a niebieski zmienia auto w łódź podwodną (1977 „Szpieg, który mnie kochał").

Dodatkowo każdy przyszły 007 powinien mieć „to coś". Przecież, na co lecą te kobiety? Na zegarek? Na szczęście żaden z czytelników nie ma problemów z tym ostatnim zagadnieniem.

Mówi się, że Bond musi być gentelmenem. Nie musimy się tym jednak tak do końca przejmować. Według definicji, klasyczny angielski gentelmen powinien skończyć Cambrige albo Oxford, odwiedzać ekskluzywne kluby, polować, grać w krykieta, ewentualnie w polo albo — od biedy — w golfa. Zmieniamy definicję i już pasujemy jak ulał do założeń. Zresztą, James bywał głównie na suto zakrapianych przyjęciach — i tu dochodzimy do sedna sprawy: trzeba znać się na alkoholach. To może być dla nas pewien kłopot. Wiem, że każdy Polak na sto metrów wyczuwa wódkę i nie ma problemów z odróżnieniem na przykład Lusi od Bolsa, ale to niestety nie wystarczy. W zasadzie nasza wiedza o innych trunkach jest nikła; chyba też nie chcemy jej zbytnio pogłębiać. I w ten sposób, nasze agenturalne marzenia rozbijają się o szkło butelki.

Ale wytwornego alkoholu, Bond co bondź.

ZŁOTA MAŃCIA

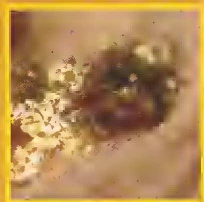


Maciej ...

Ależ praży to słońce. Co by tu zrobić? Może hm... na rybki by skoczyć? Nieee. I tak nie będą brały. Może by w cosik pograć? No, to jeszcze, jeszcze, ale taka piękna pogoda tego lata nastała, że hej, hej, hej. W plener, w plener, na łąkę, nad rzekę — ta radosna pieśń sama mi się jakoś ułożyła w głowie. Ale w sumie po co? Jak to po co? Po złoto. Bo po pierwsze opłaca się, po drugie człowiek ładnie się opali, ludzi kurczę pozna, czas spędzi przyjemnie. No więc wskakujemy na rowerki, bierzemy pedały za pas i... ruszamy. Gdzie? Jak by nie patrzeć, najbliższa złotonośna działka jest w Złotoryi. Dla chcących więcej stoją otworem bramy Uralu i południowej Afryki. Ale póki co, okolice Złotoryi pozostają Mekką rodzimych poszukiwaczy złota.

Złotonośne piaski zostały przetransportowane przez wody Kaczawy i Bobru już w trzeciorzędzie (65 — 2 mln lat temu) i zasypały tereny Złotoryi, Kozowa, Kopacza, Jerzmanic Zdroju, Sępowa i Nowej Ziemi. Złoto na Śląsku występowało niegdyś najobficiej w jego północnej części (na Dolnym Śląsku), na terenie Sudetów i Pogórza. Pierwsze ślady „badań geologicznych" pochodzą z roku 2000 p.n.e. Ich autorami są... Kreteńczycy. Dowodem na to jest odnalezienie mieszanych kopaczek (bardzo proste urządzenia górnicze), analogicznych do używanych na słonecznej wyspie Minotaura. W IV w p.n.e. przybyli Celtowie i zaczęli wydobywać złoto na niewielką skalę. Potwierdzeniem tego jest typowy kształt starych szybików górniczych oraz nazewnictwo geograficzne występujące w tych okolicach. Napływająca we wczesnym średniowieczu ludność słowiańska odbudowała stare celtyckie szyby. Jednak dopiero po wielu latach walk o te bogactwa rozpoczęto ich wydobywanie. W Kopaczu, starej słowiańskiej osadzie wydobywano ten cenny kruszec już co najmniej od XII wieku. Ważne stanowiska górnicze znajdowały się również w okolicach Legnicy. Obecnie szacuje się, że w okresie rozkwitu górnictwa (1180 — 1240) wydobywano od 24 do 48 kg złota rocznie. Z zamku w pobliskiej Rokitnicy osadnictwa doglądał książę Henryk Brodaty (1201 — 1238). W większym stopniu niż jego ojciec — Bolesław Wysoki — organizował akcję kolonizacyjną, ściągając na Śląsk głównie górników, rzemieślników, kupców i rolników. W jej wyniku założone zostało na przełomie XII i XIII wieku. osiedle górnicze na Górze Mikołaja, a później osada AURUM (złoto). W 1211 r. Henryk Brodaty zezwolił niemieckim mieszkańcom na posługiwanie się prawem miejskim wzorowanym na przepisach Magdeburga. Miasto nazwano AUREUS MONS (Złota Góra). W przegranej przez Henryka Pobożnego bitwie z Tatarami, pod Legnicą w 1241, zginęło wielu polskich górników. I tak skończył się najlepszy okres złotego górnictwa, choć opłacalne wydobycie ustało dopiero w XIV wieku. Sława tutejszej gorączki złota żyła jeszcze długo w Europie. Dowodem tego może być choćby to, że na pierwszej osobnej mapie kontynentu, wykonanej w 1467 roku przez kardynała Mikołaja z Kuzy, umieszczono na obszarze Śląska oprócz Wrocławia tylko Złotoryję. Tak na marginesie: niemieckiej nazwy Goldberg używano do 1945 roku.

Szukaj, szukaj, szukaj. Wykop je, wypłucz, wyrwij z ziemi. Zabierz, przetop, sprzedaj. Szukaj, szukaj, szukaj...



Tyle historii. My bierzemy teraz do ręki miskę, wchodzimy do rzeki Kaczawy, nabieramy odrobinę piachu i wody — czyli błota — i mieszamy. Mieszamy, mieszamy, mieszamy i jeszcze długo będziemy tak mieszać. To co wypadnie, czyli piasek, wyrzucamy na jedną kupkę, a to co zostanie, czyli złoto, chowamy do kieszeni. Prawda, że proste? No, niezupełnie. Sposobów na wydobycie złota z rzek i z ich wyschniętych koryt jest jednak wiele. W czasach prehistorycznej pogoni za złotem, wydmuchiwano lżejsze cząsteczki piasku, by ujrzeć drobiny metalu. Później na całe szczęście wymyślono coś lepszego. Było to płukanie i szlamowanie. Odbywało się to mniej więcej w ten sposób: na dnie złotonośnej rzeki układano owcze skóry. Lżejsze drobiny piasku unosiły się z prądem, zaś zło-





to pozostawało wśród włosków futra. I tak powstawało „złote runo". Dopiero z czasem zauważono, że kruszec znajduje się także w „żyłach" i „gniazdach" skalnych.

Przenieśmy się teraz na chwilę do starożytnego Egiptu. Po wyczerpaniu złóż rzecznych, zaczęto tam budować kopalnie. Pracowali w nich jeńcy wojenni, niewolnicy i przestępcy. Grecki kronikarz, Agatharchides, w 170 r. p.n.e. opisał proces wydobywania złota w jednej z kopalni. Skały z żyłami metalu prażono, rozpalając na nich ogień. Potem zlewano je wodą i rozbijano na okruchy. Często jednak żyły schodziły głęboko pod ziemię. Tu najgorsza praca należała do dzieci. Kopały one kanały i prymitywnymi narzędziami kruszyły skałę. Otrzymane w ten sposób kruszywo rozdrabniano do wielkości grochu, by je później przemleć w żarnach. Po kilku godzinach otrzymywano pył. Cienką warstwę rozsypywano na drewniane deszczułki. Posługując się delikatnymi i miękkimi gąbkami usuwano lżejsze ziarenka piasku. Następnie złoty pył wsypywano do naczyń z substancją czyszczącą. Ostatnim etapem było prażenie w piecach przez pięć dni.

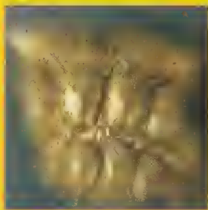


W Polsce odbywało się to na całe szczęście inaczej, choć kosztem większego nakładu pracy. Najpierw podcinano przy podstawie złotonośne zbocze. Powodowało to jego oberwanie. Na powstałe w ten sposób rumowisko kierowano górski strumień. Woda spływając do koryta wyłożonego miękkimi gałęziami krzewów nanosiła na nie bryłki złota. Gałęzie palono, popiół płukano i wybierano kruszec. Czasami używano sita i prostej łopaty.

My jednak pozostaniemy przy naszej mokrej robocie z michą w dłoni. Zaraz, zaraz: co to? Wielki samorodek, nugget jakby to powiedział Bill Zawierucha. Jesteśmy bogaci!

Samorodki zdarzają się teraz bardzo rzadko. Z bardzo prostej przyczyny — tego typu złoża dawno już zostały wyczerpane. Taka ciekawostka — w Rosji na podstawie zarządzenia z 1825 roku wszystkie znalezione samorodne bryłki złota należało oddać do państwowego Muzeum Zbiorów Diamentowych. Bryłki–olbrzymy, przedmiot pożądania każdego człowieka, znajdowane były niezwykle rzadko. Prawie wszystkie jednak mają własne imiona. I tak największy, znaleziony w 1842 roku w Rosji samorodek o pięknej nazwie „Wielki trójkąt" waży około 36 kg. W Australii w 1869 roku odnaleziono jeszcze większy, bo ważący 70.9 kg samorodek — „Upragniony". Rekord należy jednak do bryły z Brazylii — 193 kg czystego, nie nazwanego złota!!!

No więc dobrze, znaleźliśmy już naszą grudkę kruszcu. Nie wolno nam jednak lecieć do miasta i krzyczeć: Złoto! Złoto! Złoto! Po cichutku trzeba wybrać wszystkie bryłki, przetopić i sprzedać. Jeśli zaczniemy z radości wrzeszczeć, zaraz przybiegną tysiące ludzi i zadepczą nas razem ze złotem. Tak zdarzyło się podczas wielkiej gorączki złota w Kalifornii w 1848 roku. Kilku właścicieli złotonośnych działek odnalazło samorodki. Sprzedali je w innym co prawda mieście, ale upili się już w swoim. Radośni niczym skowronki wykrzyczeli wszem i wobec o swoim odkryciu. Po kilku dniach już nie żyli, a ich działki zostały wykupione przez sprytnych mieszczuchów. Do małego miasteczka przybyło wnet kilka tysięcy poszukiwaczy złota. Po kilku miesiącach niezłych urobków złoża się wyczerpały i miasto umarło śmiercią naturalną. Jednak największa gorączka złota miała miejsce w latach 1897 — 1899 w Klondike. Był to okręg górniczy w północno zachodniej Kanadzie. W 1896 roku odkryto niezwykle bogate złoża w Bonanza Creek — dopływie rzeki Klondike. W ciągu trzech lat przybyło tam z USA 30 tys. poszukiwaczy złota i przygód. Po wyczerpaniu złóż część z nich udała się na Alaskę.



I to już koniec historii o złotym demonie. Stojąc w zimnej wodzie po kolana pomyślcie o tych wszystkich amerykańskich poszukiwaczach, którzy zdarli paznokcie i zjedli zęby na kamieniu. W trakcie poszukiwań nie zapominajcie oczywiście o zachowaniu niezbędnych zasad BHP. No i uważajcie na ręce (swoje i sąsiadów od miski).

ZŁOTO — Au

Lato. Przed nami pusta szosa, a za nami swąd spalonego asfaltu. Piękna kobieta pręży się obok. Pędzimy. Czym — maluchem? Nie, nie maluchem. Czerwoną superbryczką. Wskazówka licznika prędkości już dawno przekroczyła setkę. To znaczy, co ja gadam: dwusetkę!



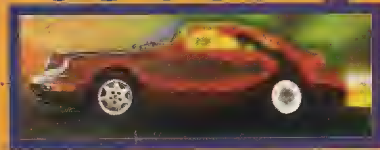
Pedał do dechy

Maciej

W co by tu wsiąść. Może w Lamborghini? A może lepiej w Porsche? Czy jednak w Chevrolecie? Wybór jest wielki. Zaczynamy, proszę zapiąć pasy, wcisnąć pedał gazu.

Porsche 911 Carrera 4

Pod koniec lat '80. samochody z napędem na cztery koła stały się nagle modne. Układ napędowy 4x4 stosowano wcześniej w autach terenowych i wyścigowych, jako że zapewnia on wysoką moc, pożądaną szczególnie w trakcie jazdy po bruzdach, koleinach i błocie. Inną zaletą tego układu jest to, że każde koło trzyma się dobrze powierzchni drogi. Wiosną 1989 roku firma Porsche wprowadziła na rynek model CARRERA 4 — nową 911–tkę. (Tak na marginesie: szacowna firma ze Stuttgartu już na przełomie wieków zbudowała prototyp pojazdu z takim właśnie napędem.)



Model Carrera 4 zadebiutował na północnoamerykańskiej Wystawie Samochodowej w Detroit. Klienci oczekiwali niespodzianki. Choć legendarna 911–tka i nowa „czwórka" wyglądają niemalże identycznie, to zaledwie 15% elementów jest tych samych. Ferdynand Porsche nowy samochód określił mianem „coupe z nowym wnętrzem w starej skórze". Wprowadzono nowy typ silnika — 3,6 litra przy mocy 247 KM. Jest to tym samym najmocniejsza jednostka napędowa, która można znaleźć w samochodzie produkowanym seryjnie, a opartym na modelu 911. Po raz pierwszy wprowadzono do wyposażenia standardowego kierownicę ze wspomaganiem i układ ABS. Przy prędkości 80 km/h ruchomy, tylny spoiler unosi się, wzmaga docisk pojazdu do drogi i w konsekwencji zapewnia lepszy kontakt z nawierzchnią. Gdy prędkość spada do 10 km/h, spoiler opada. Poza poprawą stabilności, przy wysokich prędkościach spoiler w pozycji górnej podwaja rozmiar wlotu powietrza do chłodnic. Zmiany nadwozia przyczyniły się do zmniejszenia współczynnika oporu o 15%, dzięki czemu „czwórka" może się łatwiej przedzierać przez powietrze niż podstawowy model 911. Nowa technologia została przetestowana w trudnych warunkach rajdów Paryż — Dakar i 24–godzinnego Le Mans. Warto powiedzieć, że wyposażenie standardowe jest niezwykle bogate:



pochylane skórzane fotele (z elektryczną regulacją wysokości), elektrycznie otwierane okna, kontrola jazdy, automatycznie otwierane okno w dachu, klimatyzacja. W 1990 roku do coupe dołączyły modele cabrio i targa. A teraz kilka słów o osiągach Carrery 4:

Prędkość maksymalna – 260km/h
Czas rozpędu od 0 do 100 – 5,7s
Czas przejazdu 400 metrów – 13.6s.
Prędkość po 400 metrach – 163km/h

Ferrari Testarossa

Spośród trzech najbardziej znanych modeli Ferrari — Daytona, 250 GTE, Testarossa — zwłaszcza ten ostatni przyciąga uwagę samo-

chodowych marzycieli. Wystarczy już sam widok Testarossy mknącego z grzmotem po drodze — a niech tam, nawet stojącego na parkingu — żeby dreszcz podniecenia przeszedł po plecach.

Dawniej, gdy samochody Ferrari były rzadkością na amerykańskich drogach, niejeden fanatyk ulegał tak silnemu oczarowaniu, że zastawiał cały swój majątek w lombardzie, aby kupić to cacko. Miłośnicy tej marki uwielbiali ostre kształty nadwozia, ciasną kabinę, a przede wszystkim — charakterystyczny pomruk silnika. Rzadko który samochód ma tak niskie zawieszenie. Testarossa jest duża i wystarczająco szeroka, aby spełnić nawet najwyższe wymogi i oczekiwania przyszłych użytkowników. Niesamowity klimat tworzy sześć wyrytych na każdym boku nadwozia wielkich poziomych żeber. Ich zadaniem jest oczywiście przesyłanie powietrza do bliźniaczych chłodnic umieszczonych przed tylnymi kołami. Lecz tak naprawdę, ich funkcją jest przyśpieszanie naszego tętna, obojętnie czy samochód stoi czy pędzi z prędkością 160 km/h. Do tego wyraźnego użebrowania trzeba dodać wygięte do góry boki nadwozia, cztery okrągłe rury wydechowe. Wszystkie te elementy łączą się w dynamicznie i agresywnie zaprojektowaną całość.

Choć możliwe są inne kolory, Ferrari Testarossa na ogół ma barwę ognia i podniecenia — czerwień. Psycholodzy już kilkadziesiąt lat temu ustalili, że mężczyźni utożsamiają czerwone samochody z seksualnością i dominacją. Wewnątrz naszego tygrysa panuje oszczędny komfort, podkreślony skórzaną tapicerką i wykładziną dywanową. W środku nie ma zestawu stereofonicznego. Powód jest jasny — każdy kierowca woli słuchać dudnienia silnika, niż głosu lektora Radia Maryja.

Ferrari Testarossa („czerwonogłowy") pojawił się na paryskim salonie samochodowym w 1984 roku. Jest potomkiem modelu Berlinetta Boxer. Model ten, jako pierwszy w historii firmy Ferrari, został przeznaczony specjalnie na rynek USA. Wykonano go zgodnie z surowymi, amerykańskimi normami bezpieczeństwa i emisji spalin. Nadwozie wykonano z aluminium, ale dach i drzwi są stalowe. Czarną robotę „chwytania ziemi" wykonują sporych rozmiarów opony „Goodyear Eagle". Testarossa jest na pewno samochodem dla prawdziwego mężczyzny. Wystarczy zapalić silnik, a wszyscy w okolicy nadstawią uszu, by uchwycić ten przyjemny warkot. Tłumy gapiów zaczną się zbierać, zanim Testarossa opuści parking. A teraz pora na przybliżenie osiągów tego wspaniałego samochodu.

Prędkość maksymalna – 280km/h (choć podobno są tacy, którzy wyciągnęli więcej)
Czas rozpędu od 0 do 100 – 5,3s
Czas przejazdu 400 metrów – 13,3s,
Prędkość po 400 metrach – 171km/h

Piękne wyniki czyż nie? No, ale za przyjemność jazdy Ferrari trzeba też zapłacić. Bagatelka — około 142.000 dolarów.





Chevrole Corvette ZR -1

Niewiele jest samochodów, które stają się legendarne, a jeszcze mniej zyskuje miano legendy jeszcze za swoich czasów. Corvette ZR — 1 może poszczycić się czymś więcej: stała się legendarna, zanim ktokolwiek poza garstką dziennikarzy zasiadł za jej kółkiem. Czy istnieje skończony ideał? Tak, i jest nim właśnie ten model Chevroleta. Jeśli przyjmie się założenie, że stara Corvetta Stingray jest lepsza od prawie każdego samochodu sportowego, to nowa jest zdecydowanie najlepsza. Przypadkowi obserwatorzy prawdopodobnie nie zauważą niczego nadzwyczajnego. Na pierwszy rzut oka model ZR — 1 bardzo przypomina wydanie standardowe: nisko zawieszony i jakby przyczajony, niczym tygrys szykujący się do ataku. Natomiast entuzjaści od razu dostrzegą krzykliwą stylistykę tylnich świateł, wypukły płat nadwozia. No i oczywiście niezwykle masywne opony „Eagle Gatorback" o szerokości ponad 30 cm. Jednak nie uroda, lecz osiągi stanowiły priorytet dla projektantów ZR — 1. Mając 380 koni mechanicznych pod maską, to coupe potrzebuje niespełna 4 sekund do osiągnięcia „setki" (i to z pełnym obciążeniem). Wprowadzenie tego modelu na rynek po jego publicznym debiucie nie obyło się bez pewnych kłopotów. Wydawało się, że każdy chce mieć ten samochód.

Było mnóstwo plotek, aż wreszcie ZR — 1 została wprowadzona do handlu w 1990 roku. Wyposażenie standardowe obejmuje system ostrzegania o niskim ciśnieniu powietrza w każdej oponie. Jest też niespodzianka — możliwość ograniczenia (za pomocą kluczyka) mocy silnika do 200 KM. Aby spełnić rządowe wymogi dotyczące zużywanie paliwa, Chevrolet powziął śmiały krok, decydując się na zastosowanie programu zmiany biegów 1 — 4, wspomaganego dodatkowo komputerem. Przy umiarkowanej jeździe, przekładnia omija 2 i 3 bieg. Przy przełączeniu z jedynki na dwójkę, blokowany jest drugi i trzeci bieg, co umożliwia bezpośrednią zmianę na czwórkę. Tak właśnie działa tryb ekonomiczny. Natomiast podczas ostrego wdepnięcia pedału już przy starcie, każdy bieg zachowuje się standardowo. Corvetta ZR-1 oferuje nam doskonałe osiągi za cenę auta średniej klasy — kosztuje około 60.000 dolarów. Amerykanie ponadto mają satysfakcję z faktu, że wreszcie takie superauto może powstać u nich w Kentucky, a nie tylko we Włoszech bądź w Niemczech. Napisałem już parę słów o osiągach tego samochodu, pozostało mi jeszcze tylko wspomnieć, że większość z nich jest zbliżona do wyników Ferrari Testarossa.



Wspólną cechą wszystkich luksusowych sportowych samochodów jest to, że potrafią nam zawrócić w głowie. Wzbudzają respekt, podziw, tęsknotę a czasami ból i zazdrość. Od czasu do czasu warto jest jednak spojrzeć na świat oczami dziecka. Oddajmy się marzeniom. Delektujmy się samochodami stworzonymi przez marzycieli dla marzycieli.